SUPER JUEGOS

Nº 60 ● ABRIL 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA





ESPECIAL FUTBOL



Descubre todos los juegos del deporte rey que llegarán a tu consola durante los próximos meses.

» PLAYSTATION
ADIDAS P. SOCCER I. 97
I. S. SOCCER PRO
I. S. SOCCER DELUXE
» SATURN
FIFA'97
» NINTENDO 64
FIFA 64
I. S. SOCCER 64



LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

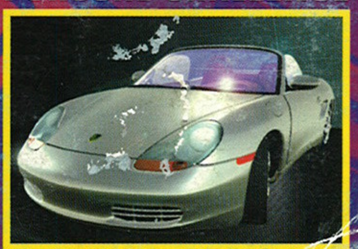
THE NEED FOR SPEED 2

A TODO GAS

Te desvelamos todos los secretos y detalles de la esperada segunda parte de uno de los juegos más emblemáticos de Electronic Arts para PSX y Saturn.

NOVEDADES
SOUL BLADE
MICROMACHINES V3
MASS DESTRUCTION
SHADOWS OF THE EMPIRE

CONCURSOS
NINTENDO 64
PORSCHE CHALLENGE





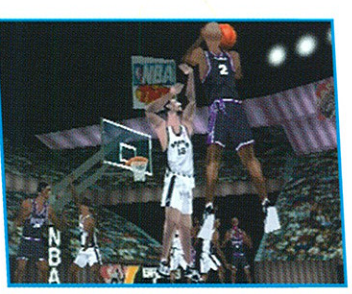
¡Vive toda la pasión del baloncesto!



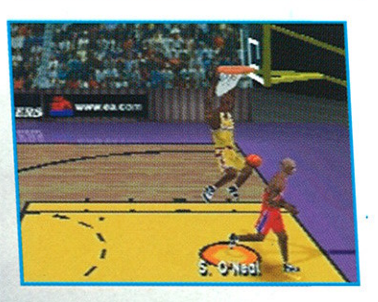
NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.



- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™







Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA 97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL 97



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541- 381 5562



¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

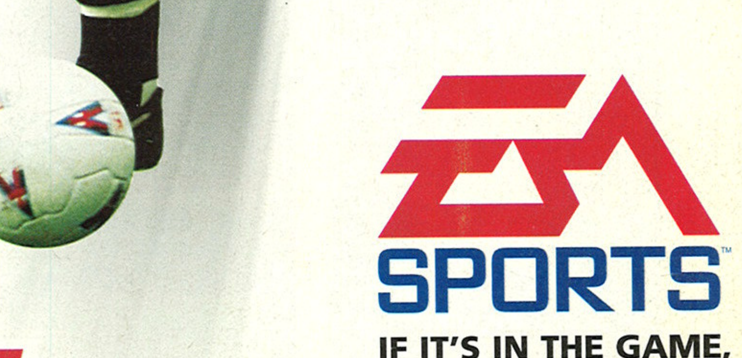
- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Otros EA SPORTS™ disponibles:





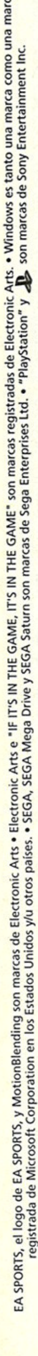


NHL97

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541- 381 5562



S U M A R I O

ABRIL 1997

EN PORTADA



Nada menos que 60 meses con vosotros y dispuestos a seguir otros 60 más. El próximo número celebraremos nuestro quinto año en los kioskos, sin faltar a la cita compartiendo con todos vosotros la evolución del videojuego. Pero las pompas y festejos los dejamos para el mes que viene, y ahora nos importa el contenido de este número, que tiene como estrella más fulgurante la presentación en sociedad de la segunda parte de uno de los juegos más queridos por todos los amantes de los simuladores de conducción, THE NEED FOR SPEED 2. El fútbol es el otro gran protagonista.



LOS MEJORES DEL '96

Los lectores de **SUPER JUEGOS** han elegido los que a su entender son los mejores del 96. En estas páginas encontraréis los resultados de la elección convenientemente escrutados, para que nada quede al azar.





FIFA 64

EA Sports se ha apresurado en crear la versión para *Nintendo 64* de su joya más preciada en estos momentos. Nosotros, como no podía ser de otra forma, os contamos las primeras impresiones que nos ha despertado.

SUPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES



GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y José Sanclemente Sánchez
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
y Javier Bautista
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano,**
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: **Félix Trujillo**
Tesorería: **Ignacio García**
Marketing: **Marisa Casas**
Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Alicia del Pozuelo**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92







NOS ABRAZAMOS, BEBEMOS Y CANTAMOS HERMANADOS... ¿HABREMOS PERDIDO LAS BUENAS MANERAS?... ¡NOOOO!... ES QUE:

LA PRIMAVERA... LA S

Ahhh la primavera... que hermosas vuelve las cosas!!! Ya lo veis, antes, en el crudo invierno mesetario, nos mordíamos las canillas, nos mentábamos a las madres, nos gruñíamos prácticamente a diario... pero llega la época de las flores y empezamos a ponernos tiernos y besucones y dejamos atrás todos los sinsabores. La redacción tiene otro ambiente. Vuelven las mangas cortas, las minifaldas, las risas, las canciones y las botellas corren vacías por los rincones. Los hay enamorados, a punto de casarse y prácticamente casados. También encontraréis a alguno margaritas deshojando, mientras suspira y entona el consabido «...me



quiere, no me quiere...». Y todos, a la una, se desgañitan cantando lo último de Laura Paussini y lloran con Camela si la canción es de desamores o se encuentran en un día tontorrón y un poco marrón. Los trabajadores de esta revista son así, gente llana y sin complejos, que tan pronto se lían a collejas como se matan a besos. Así somos y así nos queremos. Llegará el verano y morenos nos pondremos, pantalones cortos, gafas de sol y camisas con los diseños más «moeinos». Mientras llega el calor y los sudores, disfrutad de la vida, el amor y, si os queda tiempo libre, mandad un par de jamones.

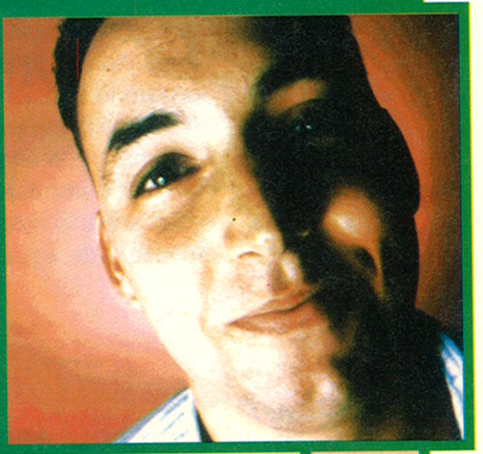
...NGRE ALTERA



TRIPLE BATALLA

EDITORIAL

Ya resuenan los tambores de guerra en la lejanía, los tres colosos del entretenimiento audiovisual vía consola se hallan en el campo de batalla, y cada uno blandiendo sus mejores armas. Cada consola tiene sus argumentos más que suficientes como para salir victoriosa en cualquier enfrentamiento frontal o global frente a sus competidoras. Es ahora el momento de las grandes cabezas pensantes de las compañías, el momento en que las divisiones de marketing deben apoyar con más ahinco a sus criaturas, antes de que alguno de sus rivales se desenmarque demasiado y después sea imposible recuperar el terreno. Llegó la hora del saber vender las cualidades y de enmascarar los defectos, llego el tiempo de observar, como espectadores casi mudos, los movimientos que Sony, Sega y Nintendo harán a partir de ahora para granjearse las simpatías de los usuarios. Es el dia D y la hora H, y sólo vosotros tenéis el nombre del ganador.



ESTAMOS EN EL MES EN EL QUE POR FIN VEREMOS CÓMO LAS TRES GRANDES PUJAN POR HACERSE CON EL LIDERATO. EN SUPER JUEGOS SEGUIREMOS LA LÍNEA QUE SIEMPRE NOS HA CARACTERIZADO, OFRECIENDO INFORMACION VERAZ Y OBJETIVA.

EL MISTER

NOTICIAS

COMPAÑIAS

NINTENDO NO ABANDONA NINGUNO DE SUS CAMPOS

Suponemos el enorme trajín que debe haber estos días en **Nintendo España** con el desembarco de ***Nintendo 64*** en nuestro país. Pues la buena noticia relacionada con dicha consola es que **Nintendo España** sacará a la venta el juego de lucha KILLER INSTINCT GOLD en las primeras semanas del próximo mes de Junio. Cómo recordaréis, esta versión supera a la popular recreativa en muchos de sus aspectos y también es el único programa de este género que posee de momento ***Nintendo 64***.

Cambiando de sistema, aunque su nombre lo relacionéis inmediatamente con ***Nintendo 64***, WAVE RACE también contará con una versión para ***Game Boy***. Ambos juegos versan sobre lo mismo, las carreras de motos de agua, pero, lógicamente, el tratamiento y puesta en escena no tienen nada que ver. Lo que es más que seguro es que se trata de un divertidísimo programa con el que disfrutar horas y horas en nuestros momentos de ocio.









KILLER INSTINCT GOLD para Nintendo 64 es una versión mejorada de la recreativa que respeta, con absoluta fidelidad, sus mejores valores: gran jugabilidad y espectacularidad.

COMPAÑIAS

KONAMI TRAERA EL GRAN RPG VANDAL HEARTS

Aunque aún no hay fecha confirmada, los amantes de los buenos juegos de Rol deberán estar muy atentos, porque **Konami** ha anunciado que se adelanta la llegada de este excepcional título que esperábamos para finales de año. VANDAL HEARTS, de gran éxito en **Japón**, es un *Battle RPG* con todas las de la ley, entornos en 3D, cientos de personajes, todos los combates que podáis imaginar y cientos de magias a utilizar. El adelanto de fechas se debe al gran éxito de ventas y crítica cosechado por otro de los grandes juegos de rol de **Konami**: SUIKODEN. En próximos números de **SUPER JUEGOS** tendréis toda la información de este extraordinario juego llamado VANDAL HEARTS.



VANDAL HEARTS es un completísimo Battle RPG con el que la compañía Konami espera repetir el mismo éxito de ventas y crítica alcanzado con SUIKODEN en todo el mundo.

COMPAÑIAS

PROEINSA SIGUE APOSTANDO POR PLAYSTATION

La distribuidora **Proeinsa** se encargará de distribuir en nuestro país los juegos de ***PlayStation*** MECHWARRIOR 2 y STARWINDER, de **Activisión** y **Mindscape** respectivamente. MECHWARRIOR 2, conversión de programa de ***PC***, es un potente *shoot´em-up* con algunos elementos de estrategia, protagonizado por robots. Por su parte, STARWINDER es un curioso y divertido juego de carreras futuristas que nos sorprenderá por su innovador planteamiento y su brillante ejecución técnica.



LA GRAN TENTACION SE LLAMA PLAYSTATION





Sony Computer Entertainment acaba de soltar otra bomba con el sorpresivo anuncio de una nueva bajada en el precio de venta de la consola ***PlayStation***: desde el pasado día 12 de Marzo, es de 24.990 pesetas. Según fuentes de **Sony**, esta rebaja se debe a las excelentes cifras de ventas alcanzadas por esta consola en todo el mundo y al abaratamiento de costes consiguiente. Con esta política de precios, a la que hay que añadir la línea de los juegos «PLAYSTATION PLATINUM» (a 3.990 pesetas) y los nuevos precios de la ***Memory Card*** (2.750 pesetas), del *pad* (3.500 pesetas) y del *pack Bolsa PlayStation+mando+tarjeta* (6.250 pesetas).



Si esos precios no son suficiente tentación, mucha atención a RALLY CROSS, un espectacular juego de coches tipo SEGA RALLY, pero más salvaje y desmedido en la acción, en los saltos y, sobre todo, en los castañazos. Con una gran variedad de complejos circuitos, una calidad gráfica y sonora excepcional, diversos modos de juego y opción para cuatro jugadores simultáneos con *Multi Tap*, este título de **Sony C. E.** promete ser una de las sensaciones motorizadas del 97. Aunque aún no hay fecha confirmada, se calcula que RALLY CROSS saldrá en nuestro país allá por los meses de Mayo o Junio.

SOFTWARE

EXHUMED DA EL SALTO A LOS 32 BITS DE SONY

EXHUMED, el *shoot´em-up* tipo DOOM ambientado en el mundillo egipcio y creado por los progamadores **Lobotomy Software**, también aparecerá en breve en ***PlayStation*** con una nueva y remodelada versión. Nuevos enemigos, rediseño en los mapas, nuevos puzzles, voces en castellano, juegos de luces únicos y toda la emoción y jugabilidad típica de este género, son sólo algunas de sus muchas virtudes. EXHUMED llegará a **España** de la mano de BMG.



COMPAÑIAS

MAILSOFT PONE A LA VENTA NUEVOS PERIFERICOS

La cadena de tiendas **Mail Soft** acaba de poner al venta dos interesantes periféricos para las consolas ***PlayStation*** y ***Nintendo 64***. Para la consola de **Sony** podréis adquirir una nueva tarjeta de memoria con 360 bloques a 9.990 pesetas y otras iguales a las tradicionales pero en varios colores (azul, verde, roja, amarilla y transparentes) a 3.990 pesetas. En cuanto al periférico de ***Nintendo 64*** se trata del *Performer Racing Wheel*, un espectacular volante con el que reviviremos experiencias típicas de los salones recreativos. Este volante, que viene también con pedales, se vende al interesante precio de 12.990 pesetas.





NOTICIAS

NET YAROZE

VAMOS A CREAR JUNTOS PARA PLAYSTATION

Ya es una realidad el nuevo ***SDK*** (*Software Development Kit*) que **Sony Computer Entertainment Europe** lanzó al mercado el 28 de Febrero de 1997. Bajo el nombre de **NET YAROZE**, **Sony** pretende abrir a los más jóvenes las puertas de la programación para su sistema de juegos de 32 bits, en un intento por volver a los tiempos en los que cualquiera podía crear y ejecutar programas en su sistema de juegos, como ocurría con el ***Spectrum***, el ***Commdore 64***, etc. El precio del *Kit* de desarrollo rondará las 550 libras (unas 125.000 pesetas al cambio actual), un precio algo elevado pero ridículo en comparación con los sistemas de desarrollo profesionales. A pesar del precio, con **NET YAROZE** se garantiza que, en teoría, es posible crear joyas como RIDGE RACER, aunque siempre con profundos conocimientos de programación en C y un mucho de práctica. De cualquier forma, la principal novedad de este sistema radica en la internacionalidad que se le quiere dar al invento, ya que junto con la licencia y las herramientas, se nos da acceso a la página Web de **NET YAROZE**, a través de la cual conseguiremos código fuente de ejemplo con el que ampliar nuestros conocimientos, entre otras muchas cosas más. La intención en este sentido es que gente de **Europa**, **Japón** y **EE. UU.** se unan para crear proyectos comunes que luego puedan ver la luz comercialmente, aunque desde un principio se avisa que la red servirá únicamene como medio de intercambio de conocimientos entre usuarios **NET YAROZE**, y no como plataforma dedicada únicamente al lucro.



Todo un invento para todos aquellos aspirantes a formar parte de los grupos de programación de gigantes como **SCEE**, **Nintendo** o **Infogrames**.

LO QUE SE PUEDE HACER

- Crear cualquier tipo de juego/programa que deseemos (y sepamos), con calidad comercial.
- Acceder a todo tipo de información a traves de la Web **NET YAROZE**, incluidos los juegos y programas creados por otros miembros.
- Cargar en la ***PlayStation*** negra cualquier programa que creen los usuarios de **NET YAROZE**.

LO QUE NO SE PUEDE HACER

- Distribuir nuestras creaciones en otro formato que no sea la Web **NET YAROZE**, por ejemplo en formato CD.
- Cargar en una ***PlayStation*** gris los juegos/programas que creemos con el Kit **NET YAROZE**.
- Publicar contenidos obscenos o de mal gusto en la Web **NET YAROZE**, pudiendo perder incluso la licencia.



¿QUE SE NOS ENTREGA CON EL KIT NET YAROZE?

- Una ***PlayStation*** negra con dos mandos, tarjeta de acceso, cable serie, conector A/V y cable de corriente.
- 2 CDs con herramientas para programación y depuración en C, todo tipo de librerías (sonido, control pad, matemáticas, etc.), incluidas las librerías gráficas para la creación de entornos en 2D y 3D.
- Documentación compuesta por tres manuales en Inglés (Francés y Alemán disponibles electrónicamente): Guía de Inicio, Guía del usuario y Guía de referencia.
- Acceso exclusivo a la Web de **NET YAROZE**.

LLEVATE UNA MOCHILA GRATIS

con los deportes radicales de Sony PlayStation.

En los deportes radicales todo tiene su valor: tu esfuerzo... tu concentración... la energía... el riesgo... y tu ansia de victoria. Pero además, con los juegos Cool Boarders, 2xtreme, Jet Rider y Twisted Metal World Tour de Sony PlayStation, los adhesivos identificativos que van en cada uno de los juegos también tienen su valor. Porque con ellos puedes conseguir una fabulosa mochila exclusiva Sony PlayStation gratis. Lo único que tienes que hacer es despegarlos de los juegos y enviarlos junto al cupón que tienes en esta página... automáticamente la mochila PlayStation es tuya.









Nº 1 en U.S.A.

Prepárate para sudar lo tuyo con los juegos de los deportes más radicales del mercado. Toda la emoción y el peligro de deportes como snowboard, monopatín, mountain bike, motos de tierra y aire e incluso una alucinante carrera post- apocalíptica te están esperando.

Pero ten cuidado... porque aquí vale todo.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

TODO EL PODER EN TUS MANOS



TM

Esta información será tratada confidencialmente y podrá ser utilizada para remitirle información sobre Sony Computer Entertainment Inc. Usted podrá acceder en cualquier momento a la misma y efectuar cualquier modificación.

NOMBRE Y APELLIDOS:

EDAD: DOMICILIO:

CIUDAD Y PROVINCIA:

Enviar este cupón con los adhesivos a Sony Computer Entertainment. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.



Cool Boarders



Jet Rider



2Xtreme

Twisted Metal World Tour



PONERSE AL VOLANTE DE UNO DE ESTOS CACHARROS ES, PARA MUCHOS AFICIONADOS DEL MUNDO DEL MOTOR, UNO DE SUS MAYORES SUEÑOS. CON NEED FOR SPEED 2, VOSOTROS TENDREIS TODOS.

NEED FOR SPEED 2

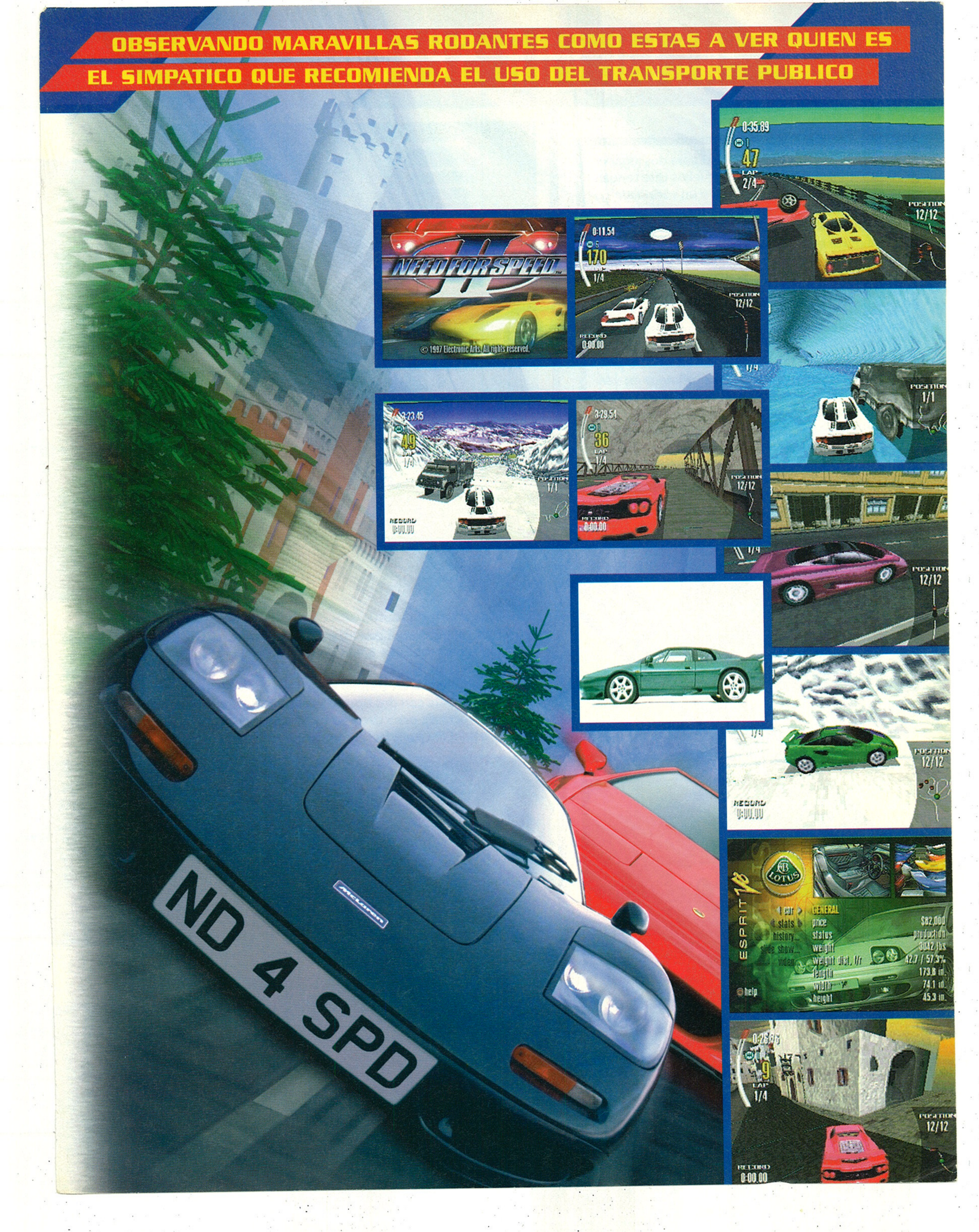
EL PODER AL VOLANTE

Los aficionados a la velocidad, a los deportivos y a las fuertes emociones al volante tienen a partir de ahora una importantísima cita en ***PlayStation y Saturn*** con **NEED FOR SPEED 2**. Aunque de momento sólo disponemos de una Alpha (es decir, una primerísima versión suceptible de todo tipo de cambios) ya estamos en disposición de adelantaros algunos de los detalles más importantes de este esperado título. En esta segunda entrega de uno de los juegos de coches más aplaudidos de los últimos años, la compañía norteamericana **Electronic Arts** han querido echar toda la carne en el asador y superar con creces todo lo ya visto en la primera parte. Para empezar, en **NEED FOR SPEED 2**, todos los coches presentes contarán con la licencia oficial de sus marcas (antes aparecían tras la licencia de la revista de coches americana Road&Track) y, cada uno de ellos, son el orgullo y la apuesta más importante de los grandes monstruos del mundo del motor en los próximos años. Podréis pilotar maravillas como el McLaren F1, el Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesing Calà, Isdera Commendatore 112i o el futurista Ford Indigo, auténticas joyas para los amantes de la velocidad, la potencia y el diseño más revolucionario. Muchos, de hecho, son de momento prototipos y puede que jamás estén al alcance del aficionado. En cuanto a los escenarios de **NEED FOR SPEED 2**, son completamente nuevos, están repartidos por todo el mundo y permiten más posibilidades a este programa al que se le ha aumentado de una manera considerable la velocidad (un 50% nada menos). Los modos de juego se mantienen prácticamente igual (Single race, Tournament y Knockout) y la siempre inte-



VISTAS

Estas son sólo algunas de las perspectivas de juego de NEED FOR SPEED 2. Las mejores siguen siendo las tradicionales, posteriores e interiores, pero hay que reconocer que las nuevas son de lo más espectacular.


OBSERVANDO MARAVILLAS RODANTES COMO ESTAS A VER QUIEN ES
EL SIMPATICO QUE RECOMIENDA EL USO DEL TRANSPORTE PUBLICO
NEED FOR SPEED II
© 1997 Electronic Arts. All rights reserved.
ND 4 SPD
LOTUS
ESPRIT V8
GENERAL
price $82,000
status production
weight 3042 lbs
weight dist. f/r 42.7 / 57.3%
length 173.8 in.
width 74.1 in.
height 45.3 in.
help

NEED FOR SPEED 2

resante e inigualable modalidad para dos jugadores a pantalla partida. Para aquellos que tengan la suerte de tener dos consolas o un vecino amigo de los piques al volante, tienen la oportunidad de disfrutar de **NEED FOR SPEED 2** en dos jugadores y a pantalla completa utilizado el *cable link*. Quienes conocen esta opción saben que no hay nada comparable en el tema de diversión y espectacularidad gráfica. Para finalizar y para que nada falte, las melodías y el amplio repertorio de efectos sonoros vuelven a ser absolutamente ejemplares. El juego, que por ahora es sólo un pobre esbozo del programa en su versión final, verá la luz a principios de Mayo en nuestro país, primero en versión ***PSX***. Os mantendremos informados puntualmente de todos los avances y os ofreceremos una *preview* más exhaustiva en cuanto nos llegue una versión más completa de **NEED FOR SPEED 2**.

DE LUCAR



MOTO RACER ★ MOTO RACER

Otro título al que habrá que estar muy atentos es MOTO RACER para ***PlayStation***, un espectacular juego de motos desarrollado por los mismos programadores de FADE TO BLACK. Dicen que es el mejor juego de motos que se ha visto jamás en consola y que supera con creces a muchas afamadas recreativas, cuenta con dos tipos diferentes de pruebas motociclísticas (de carreras y motocross), ocho circuitos y varios modos de juego para uno y dos jugadores a pantalla partida. De momento os ofrecemos algunas pantallas.



Como podéis ver, NEED FOR SPEED 2 superará de largo la espectacularidad y preciosismo gráfico de su antecesor.






BUBBLE BOBBLE 2 ha recogido los mejores elementos de sus antecesores y ha dado como resultado uno de los mejores juegos de plataformas de la década de los 90.
BUBBLE BOBBLE II™
Elige uno de los cuatro personajes, dos chicos dragones y dos chicas dragones, cada uno con características únicas.
Zonas ocultas.
Jugable en modo cooperativo o competitivo.
10 amos de final de nivel.
Su estructura de ramificación de los niveles, te permitirá jugar una y otra vez, eligiendo cada vez un camino diferente a través de este extraño mundo de lindos dragones lanza pompas.
Más de 100 niveles.
No necesitarás más de un minuto para aprender a jugar.
©1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin INTERACTIVE entertainment
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID - Teléf.: (91) 578 13 67.
En Internet: http://www.virgin.es
PlayStation
¿Aún NO ERES Virgen



Los SUPERJU

No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Aquí tenéis, bajo un riguroso control carta a carta que hemos realizado durante estas últimas semanas, los resultados de la votación que os propusimos dos números atrás. Antes de nada, y en nombre de todos los que hacemos SUPER JUEGOS, agradecemos la masiva participación que habéis tenido.

MEJOR CONSOLA

SONY PLAYSTATION



SU POTENCIAL TECNICO, EL AMPLIO CATALOGO DISPONIBLE Y LA GRAN CALIDAD MEDIA DE SUS JUEGOS HAN SITUADO A LA MAQUINA DE SONY EN EL PELDAÑO MAS ALTO DEL PODIUM.

MEJOR JUEGO

TOMB RAIDER (PSX-SAT)



EL HECHO DE ESTAR DISPONIBLE PARA LAS DOS GRANDES CONSOLAS Y LA MAS QUE NOTABLE CALIDAD QUE DESTILA POR TODOS SUS POROS HA CONVERTIDO A ESTA CREACION DE CORE EN LA NUMERO UNO DE VUESTRAS PREFERENCIAS. UN GALARDON MERECIDO Y QUE MUESTRA EL NIVEL DE EXIGENCIA Y DE CONOCIMIENTO DE NUESTROS LECTORES.

SEGA SATURN

1★ TOMB RAIDER.....38,2%
2★ SEGA RALLY..........................28,5%
3★ NIGHTS.................................6,8%
4★ DRAGON BALL Z.......................6,2%
5★ W.W SOCCER 97.......................5,7%

SONY PLAYSTATION

1★ TEKKEN 2 ....36,6%
2★ TOMB RAIDER 22,4%
3★ RESIDENT EVIL.......................20,1%
4★ FORMULA 1 ....7,1%
5★ JUNGLA DE CRISTAL 2,9%

SUPER NINTENDO

1★ D.K. COUNTRY 3 ......62,6%
2★ S. FIGHTER ALPHA 2..............21,6%
3★ SECRET OF EVERMORE 19,8%

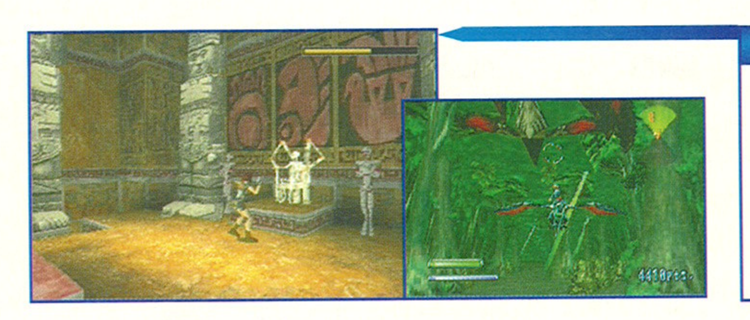
MEGA DRIVE

1★ SONIC 3D.................68,9%
2★ I.S.S. DELUXE 11,4%
3★ TOY STORY 10,3%

GAME BOY

1★ D.K. LAND 2.................71%
2★ B.A. TOSHINDEN 14,4%
3★ TETRIS ATTACK.......................10,8%

EGOS DEL 96 ★



MEJOR JUEGO DEL '96

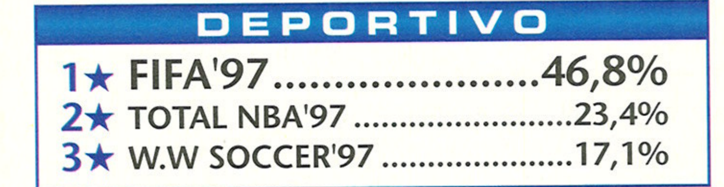
1★ TOMB RAIDER............34%
2★ TEKKEN 2..............................30,5%
3★ RESIDENT EVIL..........................12%
4★ FORMULA 1 ....5%
5★ D. KONG COUNTRY 3 ....4%

BEAT'EM-UP

1★ TEKKEN 2 ....73,8%
2★ STREET FIGHTER ALPHA2..........13%
3★ X-MEN 4,7%

EL MAS ESPERADO

1★ SUPER MARIO 64 .....43,5%
2★ TEKKEN 3..............................22,4%
3★ VIRTUA FIGHTER 3 ....16%





DEPORTIVO

1★ FIFA'97.......................46,8%
2★ TOTAL NBA'97 ....23,4%
3★ W.W SOCCER'97 ....17,1%

SHOOT'EM-UP

1★ PANZER DRAGOON 2 .....32%
2★ DISRUPTOR..............................30,5%
3★ SOVIET STRIKE........................13,5%

CONDUCCION

1★ FORMULA 1.............42,7%
2★ SEGA RALLY 36,4%
3★ WIPEOUT 2097 ....13,7%

MEJOR SONIDO

1★ RESIDENT EVIL.........28,6%
2★ WIPEOUT 2097 ....26,6%
3★ NIGHTS 22,1%

AVENTURA/RPG

1★ TOMB RAIDER..........43,7%
2★ RESIDENT EVIL........................38,5%
3★ STORY OF THOR 2.................13,7%

MEJORES GRAFICOS

1★ TEKKEN 2 ....33%
2★ TOMB RAIDER 25%
3★ RESIDENT EVIL...........................22%

PLATAFORMAS

1★ CRASH BANDICOOT 56,4%
2★ D. KONG COUNTRY 3 ....33,8%
3★ TOY STORY 4,8%





PUZZLE/ESTRATEGIA

1★ BUST A MOVE 2.......40,6%
2★ WORMS 19,3%
3★ TETRIS BLAST..........................16,5%

EGOS DEL 96 ★ LOS SUPERJUEGOS DEL 96 ★

LOS SUPERJUEGOS DEL 96 ★ LOS SUPERJUEGOS DEL 96



Los SUPERJU

MEJOR JUEGO DEL '96
RESIDENT EVIL

JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
FINAL FANTASY VII - ZELDA 64

La lista de mis juegos favoritos del 96, aunque seguro que se me olvida alguno, comenzaría con SUPER MARIO 64 y SUPER MARIO KART 64, dentro del catálogo de N64, y continuaría con el resto de elegidos: SUIKODEN, VANDAL HEARTS, RESIDENT EVIL, WIPEOUT 2097, LOMAX, TEKKEN 2, PERFECT STRIKER y WINNING ELEVEN'97. Como futuribles, FINAL FANTASY VII, DRACULA X, ZELDA 64 y PORSCHE CHALLENGE.

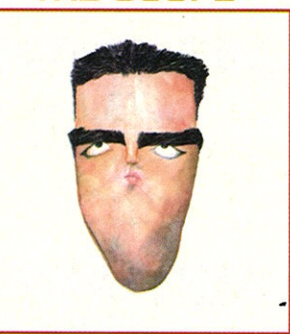
THE ELF



MEJOR JUEGO DEL '96
WORMS

JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
ZELDA 64

THE SCOPE



Ya se que a muchos, teniendo en cuenta las maravillas que han salido el año pasado, les resultará chocante que para mí sea WORMS el juego más brillante. Un título que me a tenido enganchado más de 12 horas seguidas disfrutando de su innegable capacidad de adicción. Los que lo tengan sabrán a qué me refiero. Respecto al futuro, ZELDA de ***SNES*** fue el juego de mi vida. Llevo esperando su continuación muchos, muchos años.

MEJOR JUEGO DEL '96
RESIDENT EVIL

JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
SUPER MARIO 64

RESIDENT EVIL se convirtió en mi juego predilecto por su increíble ambientación y el continuo suspense que se desprendía en todos los escenarios del juego. Gráficos, sonido y una historia para no dormir se conjuntaron para dar vida al juego de mis sueños. Sin embargo, en estos momentos, estoy bajo los influjos de la fiebre futbolística y WINNING ELEVEN 97 ocupa gran parte de mis horas de sueño, trazando pases imposibles al hueco.

R. DREAMER



MEJOR JUEGO DEL '96
TOMB RAIDER

JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
DKC 64 (o como se llame)

J. C. MAYERICK



El año '96 ha sido, sin duda, el de la explosión de los entornos 3D. Sólo ha debido pasar el tiempo justo para que los programadores saquen todo el potencial que las consolas de 32 *bits* esconden en su interior (pero no el 100%). Aún así, lo mejor está por llegar. En este '97 caerán aún más los precios, se acrecentarán los rumores sobre nuevos sistemas y, lo más importante, las nuevas producciones rozarán los límites de las propias consolas.





MEJOR JUEGO DEL '96
POLICENAUTS
JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
GOEMON 5

NEMESIS



Mi lista es tan extensa, que voy a pasar de escribir chorradas para ir al grano. Mis favoritos han sido WARRIORS OF FATE, DRAGON BALL Z THE LEGEND, DARK SAVIOR, TOBAL No.1, FOREVER WITH YOU, SEGA AGES, S.F.ALPHA 2, PILOTWINGS 64, SEXY PARODIUS, GUARDIAN HEROES, GAMBARE GOEMON 4, TWIN BEE DeLUXE PACK, RESIDENT EVIL, JUNGLA DE CRISTAL, WORLD WIDE SOCCER 97 y por supuesto S. MARIO 64.

MEJOR JUEGO DEL '96
TEKKEN 2
JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
TOP GEAR RALLY/REV LIMIT

DE LUCAR



Ha sido muy difícil decidirse por uno. Mis dudas estaban entre el insuperable TEKKEN 2 y el increíble PENNY RACERS, dos ejemplos de jugabilidad eterna y espectacularidad sin límites. En cuanto al más esperado del 97, la cosa ha sido más sencilla, dos juegos de coches para ***Nintendo 64*** que prometen fuertes emociones, absoluto realismo gráfico y velocidad como para despeinar a «Mr. Hair-perfect» **Mijatovic**. Espero poder comentar ambos.

MEJOR JUEGO DEL '96
NIGHTS
JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
RESIDENT EVIL 2

THE PUÑISHER



Puede que algunos piensen que la elección por mi parte de **NIGHTS** como mejor juego del año es un tanto ilógica, pero sinceramente creo que es uno de los mejores compactos de la historia reciente de los videojuegos, uno de esos pocos juegos que aprendes a amar con el tiempo. Es una lástima que grandes juegos se quedaran con pocos votos en la lista, pero está claro que nunca llueve a gusto de todos, y es difícil elegir a uno sólo.

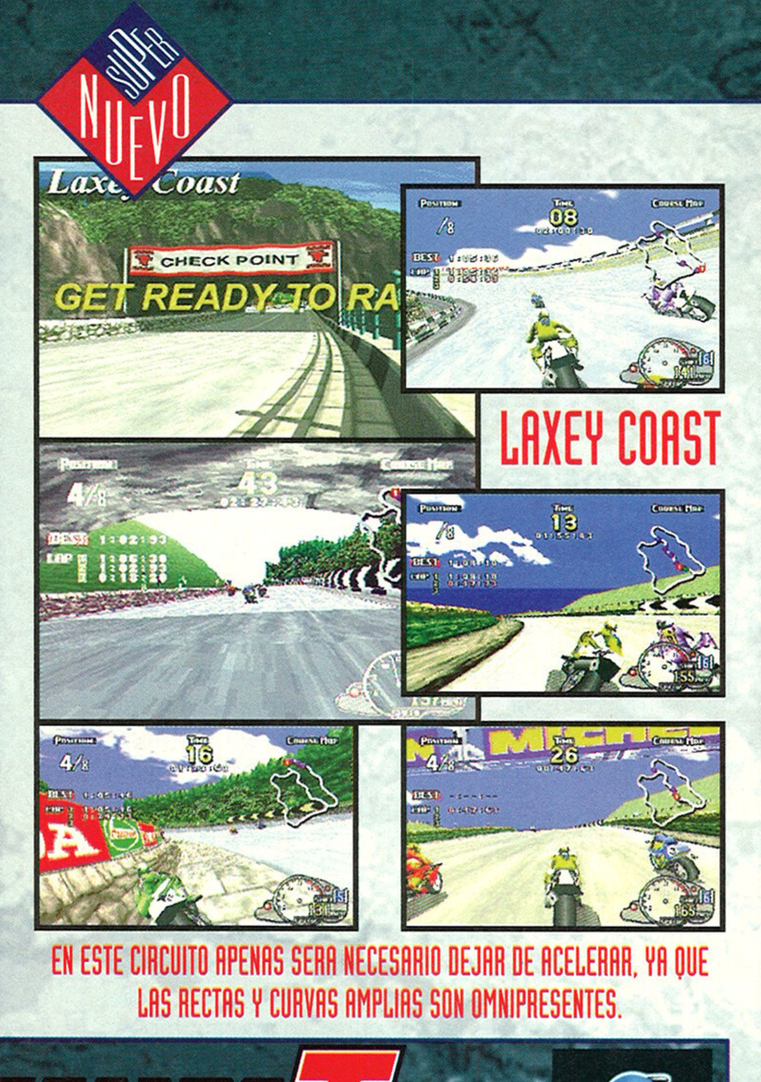
MEJOR JUEGO DEL '96
WINING ELEVEN´97-PERFECT STRIKER
JUEGO MAS ESPERADO DEL '97
I. SUPERSTAR SOCCER PRO

CHIP & CE



No creo que existan dudas de que los juegos deportivos son mi debilidad. Entre ellos, WINING ELEVEN´97 es el que más me ha sorprendido por su calidad gráfica y jugabilidad. También hay que hacer referencia obligada a PERFECT STRIKER, con el que se muestra la enorme potencialidad de ***Nintendo 64***. En el capítulo de juego más esperado, estoy contando el tiempo para que llegue a **España** ISS PRO. Sólo faltan unos 60 días.

SUPER NUEVO



LAXEY COAST

EN ESTE CIRCUITO APENAS SERA NECESARIO DEJAR DE ACELERAR, YA QUE LAS RECTAS Y CURVAS AMPLIAS SON OMNIPRESENTES.



LAXEY COAST REVERSE



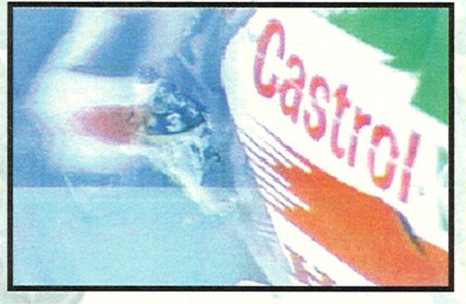
EL MISMO QUE EL ANTERIOR PERO EN SENTIDO CONTRARIO, UNA PRACTICA HABITUAL EN LOS JUEGOS DE VELOCIDAD DE SEGA.

MANX TT Super Bike

SEGA SATURN

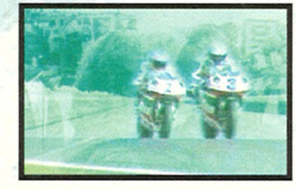
Aunque quizá en alguna revista podáis ver la *review* correspondiente de este juego, en **SUPER JUEGOS** hemos decidido, debido al inacabado estado de la *beta* que obra en nuestro poder, no hacer una evaluación completa de este juego hasta el mes que viene. Los *bugs* (fallos de programación) que saltan a la vista y lo que la experiencia nos ha proporcionado, que no es otra cosa que las mejoras sustanciales que suelen haber entre las *betas* y los juegos finales que **Sega** nos proporciona, nos han obligado a posponer un mes su revisión para que ninguno de vosotros se sienta engañado por encontrarse una cosa que puede ser muy diferente del producto final. Si otros lo hacen, allá ellos y su conciencia.
El **MANXTT** que tenemos entre nosotros, sin llegar a acercarse a la recreativa por razones obvias (corría en un ***model 2***), sí que responderá a las expectativas que los amantes de los juegos de velocidad hemos puesto en este título. Si bien las sen-

INTRO

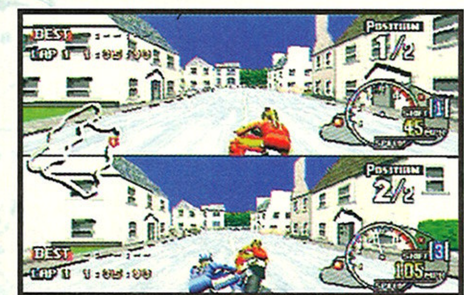












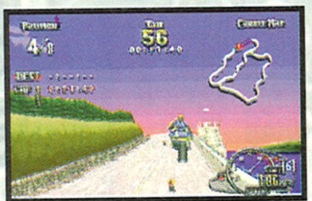




saciones no son iguales con un *pad* o un *joystick* que con la colosal moto del arcade, sí que estamos en condiciones de afirmar que, con el ROAD RASH, es el mejor juego de motos que jamás se ha hecho en un soporte de entretenimiento.
Teniendo siempre presente que estamos ante una versión no definitiva y sujeta a probables cambios, técnicamente este **MANXTT** no se acerca a SEGA RALLY, y se parece mucho más por formas y mo-



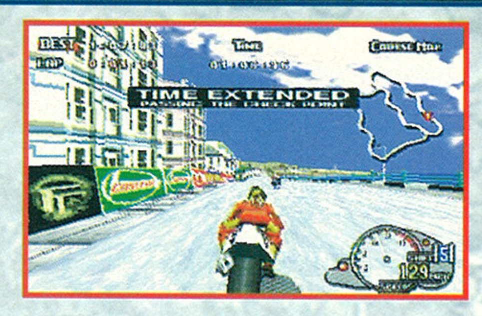






TIME TRIAL













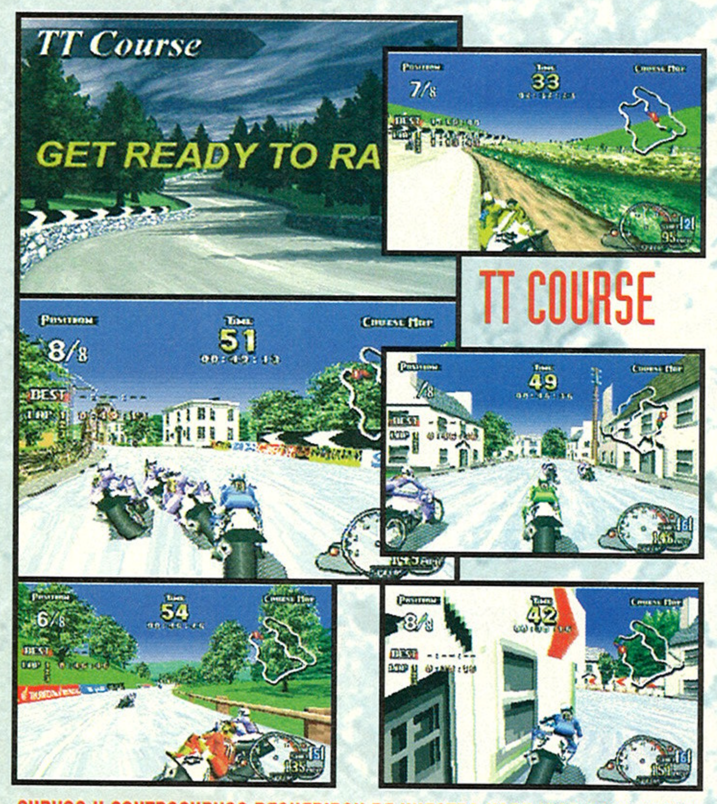
«Devuelveme las llaves de la moto y quédate con todo lo demás». Esta legendaria canción de los 80 iría que ni pintada.

dos de presentación y movimiento de escenarios a DAYTONA USA. En cuanto a circuitos, en esta *beta* hemos descubierto 4, los dos típicos del arcade, y esos mismos recorridos en sentido inverso una vez clasificados en el modo ***Saturn***. Respecto a las motos, únicamente son seleccionables distintas versiones de la mítica e hipercara Honda RC45, que se diferencian unas de otras en colores y cualidades dinámicas.

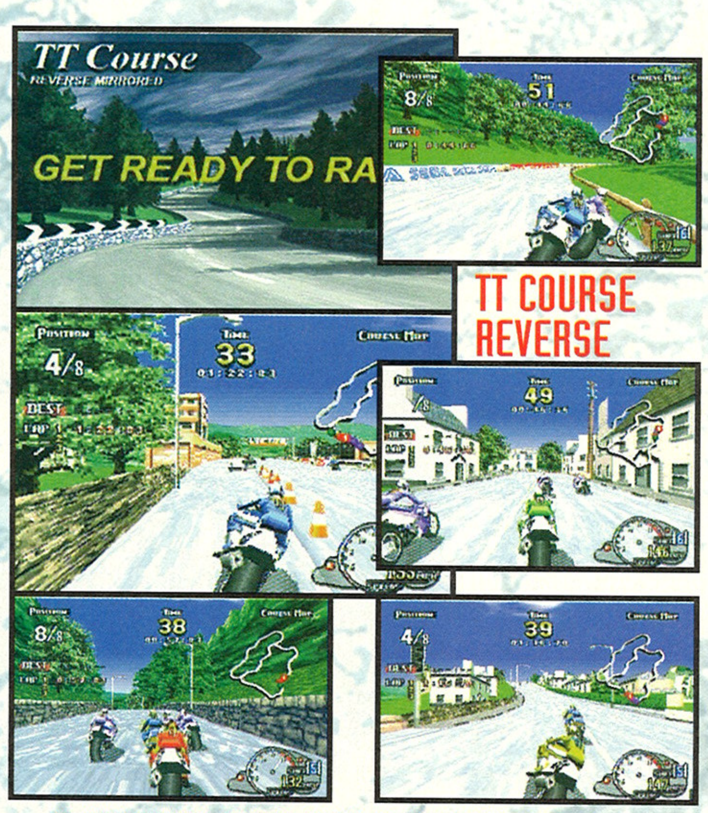
En cuanto a opciones, comparado con el DAYTONA CIRCUIT CHAMPION EDITION o SEGA RALLY se nos antoja bastante pobretón, pero éste es uno de los aspectos que sospechamos que se mejorará en la versión final. Eso sí, el modo de dos jugadores a pantalla partida es sencillamente soberbio e hiperjugable.

Los moteros de pro y los aficionados a la velocidad vía consola tendrán el mes que viene en **SUPER JUEGOS** una cita ineludible con este juego. De momento, y debido al estado de la *beta*, y con el único objetivo de no ofreceros una información sesgada de este juego, no vamos a profundizar más. Sólo disfrutad de las pantallas de este juego y que os sirva de anticipo para el mes que viene. Eso sí, yo que vosotros me iría comprando un casco porque el mundo de la velocidad en dos ruedas esta a punto de invadirnos.

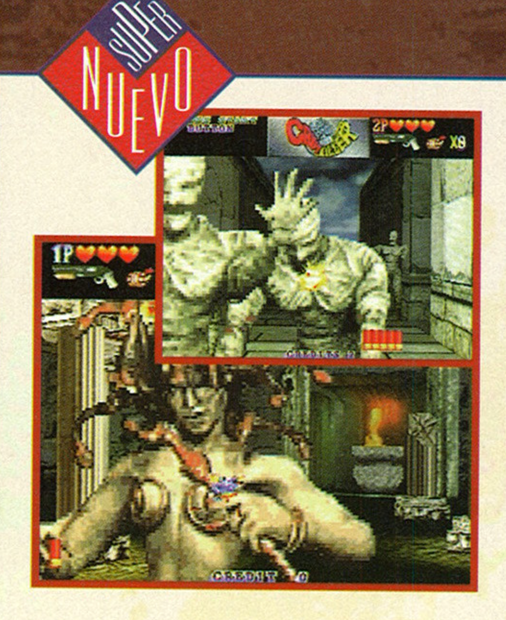
THE SCOPE



CURVAS Y CONTRACURVAS REQUERIRAN DE NUESTRA HABILIDAD PARA PODER CLASIFICARNOS EN ESTE CIRCUITO. EL MAS EQUILIBRADO.



EL MODO INVERSO ACENTUA MAS SI CABE LA COMPLEJIDAD DE ESTE CIRCUITO, QUE ADEMAS, ES EL MAS BONITO DE LOS DOS.







En la línea de OPERATION WOLF o BEAST BUSTERS, **CRYPT KILLER** es la adaptación a *PlayStation* y *Saturn* de una *coin-op* de **Konami** que visitó sin mucho éxito los salones recreativos el pasado año. Gran culpa de ello la tuvieron sus gráficos, demasiado toscos para una máquina recreativa nacida para competir con VIRTUA COP 2. Programada por **KCET**, una de las divisiones de **Konami Japón**, la adaptación doméstica de **CRYPT KILLER** supone la carta de presentación en **España** de ***Hyper Blaster***, la pistola de **Konami** para ***PSX***. Tanto ésta, como la ***Virtua Gun*** de ***Saturn***, son esenciales para poder sacar todo el partido a este trepidante *shoot´em-up* en el que deberemos enfrentarnos a los más selectos monstruos de diversas culturas: Momias, Gárgolas, Medusa la Górgona o incluso la Diosa Kali. Una banda sonora puramente cinematográfica nos acompañará a lo largo de las diversas y tétricas fases, que combinan los polígonos y el *texture mapping* de los escenarios con el *scaling* de los enemigos. Aunque no es ninguna maravilla a nivel técnico, **CRYPT KILLER** conserva fielmente la carga adictiva de la máquina original, lo cual dice mucho en su favor.

NEMESIS

CRYPT KILLER



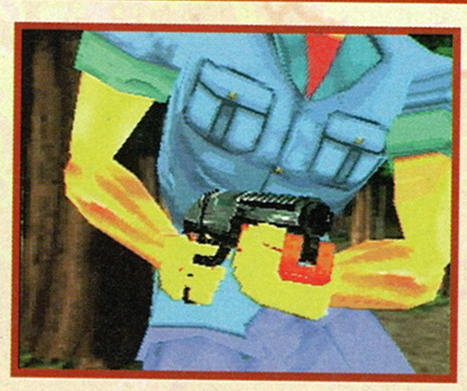




PLAYSTATION

SATURN

LAS DIFERENCIAS ENTRE AMBAS VERSIONES RADICAN PRINCIPALMENTE EN EL MAPEADO DE TEXTURAS DE L OS ESCENARIOS, MUCHO M AS TOSCOS EN *SATURN* QUE EN *PLAYSTATION*. RESPECTO AL *SCALING* DE LOS ENEMIGOS, LA COSA VA POR BARRIOS: LOS ESQUELETOS DE *SATURN* SON DESPRECIABLES.

















WAVE RACE 64



El goteo de novedades para *Nintendo 64* ha comenzado aunque con menos fuerza de la esperada, toda vez que los *third parties* han empezado a tomar posiciones en torno a la consola de **Nintendo**. De cualquier forma, sigue siendo la propia compañía nipona la que con mayor acierto está programando sus cartuchos, con títulos como SUPER MARIO 64, PILOTWINGS 64 y este **WAVE RACE 64**, títulos por cuya calidad merece la pena adquirir la nueva consola.

Con este **WAVE RACE 64** ocurre, además, que sirve como perfecto salvavidas hasta la llegada de SUPER MARIO KART 64 en Julio, llenando en cierto modo ese pequeño vacío existente en el sector de los arcades de carreras (aunque el futuro en este campo parece ser más que prometedor). En fin, aunque ya hemos hablado bastante sobre este lanzamiento, es hora de recordar lo que los usuarios se encontrarán en las próximas fechas en la versión producida de este **WAVE RACE 64**. Como presentación diremos que gráficamente supera a cualquier versión, tanto doméstica como recreativa, que se haya realizado sobre este deporte, aunque en su contra parece existir un pequeño receso, con respecto a SUPER MARIO 64, en la fluidez de movimientos. En lo que concierne al juego, el número de opciones se elevará considerablemente, con cuatro modos de juego (entre los que se







NINTENDO 64

NINTENDO

64 MEGAS

JAPON



Conseguir la mayor puntuación en una única vuelta será el objetivo en este modo de juego, para lo cual tendremos que hacer el cabra con nuestra moto acuática, es decir, increíbles piruetas.

STUNT





VERSUS



encuentra el de 2 jugadores a pantalla partida), posibilidad de elegir entre cuatro motos acuáticas, así como participar en nueve circuitos diferentes. En este sentido resulta muy importante el paraje en que vaya a tener lugar la competición, ya que no resulta igual de sencillo competir en las deslumbrantes aguas de un tranquilo lago, que hacerlo con la imprecisión que proporcionan las turbulentas aguas de una playa. Aspectos, en definitiva, que os iremos descubriendo en las próximas fechas. Será Mayo el mes en que por fin verá la luz tan preciada joya.

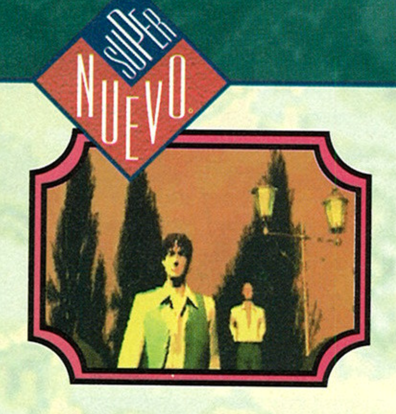
NEMESIS & J.C.MAYERICK











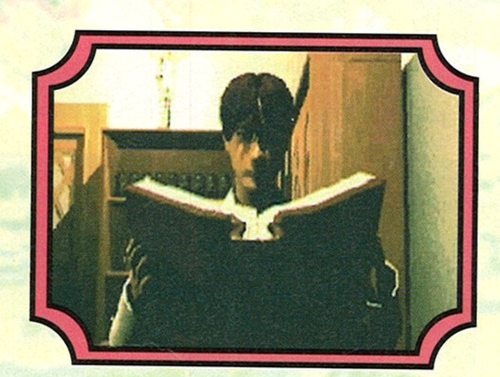
Las obras que De Lúcar está realizando en su nidito de amor le han llevado a empeñarlo todo, como este jarrón de su familia.













TORICO







MOLINO



CARCEL



Los juegos en *Full Motion Video*, nunca han gozado de una gran aceptación entre los usuarios de las consolas basadas en CD. Tan sólo producciones como MYST, D o el reciente ENEMY ZERO han logrado aportar dosis de diversión y entretenimiento. Ahora, el equipo de programación responsable de LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS, nos trae este **TORICO**, un juego que supera ampliamente a su predecesor. Ambientado en una época incierta, con un notorio aire de clasicismo, encarnaremos a un viajante que despierta sin recordar absolutamente nada de su pasado en la celda de una extraña ciudad llamada Mysty Town. Nuestro principal objetivo será algo tan simple como averiguar nuestro pasado e identidad, lo cual nos llevará a encontrarnos con sorpresas, unas agradables y otras enigmáticas y misteriosas. Una de las variantes del juego es que es el primero de este estilo que no se desarrolla en espacios cerrados, puesto que podremos pa-









Aquí vemos la fantástica colección de mariposas y otros sarasas perteneciente a Chip & Ce, que además es un aficionado a la poesía.





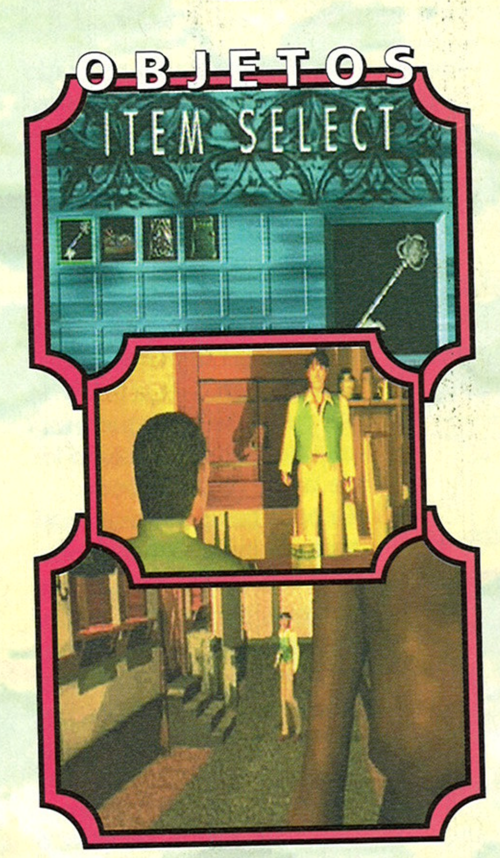




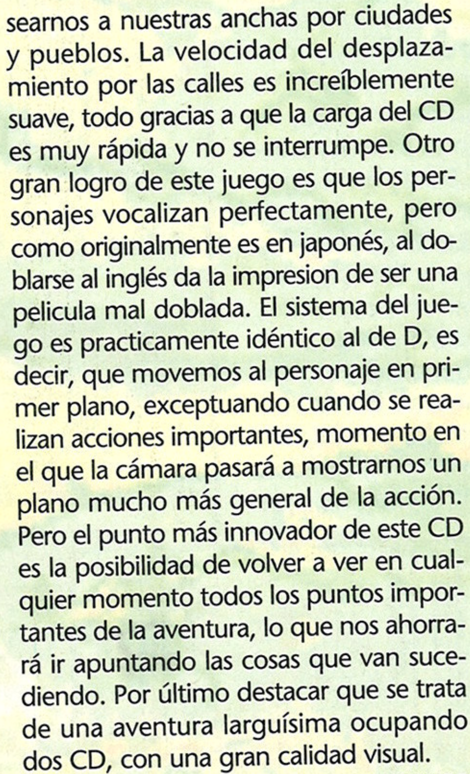








searnos a nuestras anchas por ciudades y pueblos. La velocidad del desplazamiento por las calles es increíblemente suave, todo gracias a que la carga del CD es muy rápida y no se interrumpe. Otro gran logro de este juego es que los personajes vocalizan perfectamente, pero como originalmente es en japonés, al doblarse al inglés da la impresion de ser una pelicula mal doblada. El sistema del juego es practicamente idéntico al de D, es decir, que movemos al personaje en primer plano, exceptuando cuando se realizan acciones importantes, momento en el que la cámara pasará a mostrarnos un plano mucho más general de la acción. Pero el punto más innovador de este CD es la posibilidad de volver a ver en cualquier momento todos los puntos importantes de la aventura, lo que nos ahorrará ir apuntando las cosas que van sucediendo. Por último destacar que se trata de una aventura larguísima ocupando dos CD, con una gran calidad visual.



THE PUNISHER



SUPER NUEVO



LA FASE DEL TREN NOS RECORDARA AL CLASICO EXPRESS RAIDER DE DATA EAST, DESTACANDO POR LA GRAN CANTIDAD DE PLANOS DE SCROLL QUE TIENE. TODO UN LUJO.

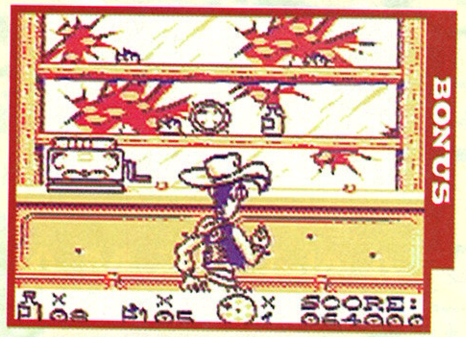
RESULTARA CURIOSO OBSERVAR EL EFECTO DE RELIEVE QUE SE PRODUCE EN LA FASE DE LA DILIGENCIA, PERO SOLO SI LO OBSERVAMOS A TRAVES DE LA PANTALLA LCD DE GAME BOY.



GAME BOY

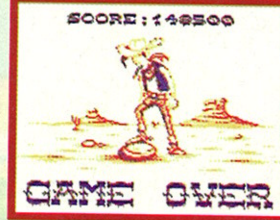
INFOGRAMES

2 MEGAS | FRANCIA



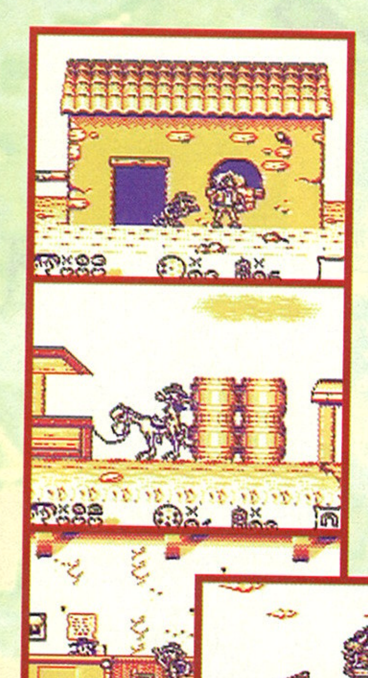
BONUS

LUCKY LUKE









El filón abierto por **Infogrames** en lo concerniente a la conversión de comics franceses y belgas, está llegando ya a niveles preocupantes. Desde hace algún tiempo no hay número de **SUPER JUEGOS** en el que no se mencione a SPIROU, TINTIN o, como en esta ocasión, el chulo **LUCKY LUKE**.

Para el estreno del pistolero número uno en ***Game Boy***, **Infogrames** ha prescindido del equipo de programación español **Bit Managers**, que hasta ahora había realizado casi todas las conversiones para ***Game Boy*** de esta serie de juegos (aunque las músicas de este **LUCKY LUKE** sí han sido creadas por ellos). Y a primera vista, parece que la calidad técnica de este cartucho queda fuera de toda duda, destacando especialmente el *scroll* de algunos niveles, a través de los cuales se consiguen sorprendentes efectos como los de la fase de la diligencia.

En poco tiempo se resolverán todas las incógnitas que rodean a este juego, aunque hay una que, por su importancia, debemos formular ahora: ¿Tendrá fase del río? Por el momento no lo sabemos, pero esperemos que **Infogrames** nos defraude y no nos ofrezca tan preciado tesoro.

J. C. MAYERICK



DILIGENCIA



INTRO

SUPER NUEVO





SWAGMAN





Core Design siempre ha sido una compañía que ha intentado innovar todo lo posible en cuanto al nivel técnico de sus juegos. Desde las brillantes e increíbles rutinas de *scaling* de ***Mega CD*** hasta el asombroso TOMB RAIDER, cada uno de sus juegos ha supuesto un nuevo logro de la técnica. **SWAGMAN** es un divertido y espectacular *action-adventure* en el que controlaremos a Zak y Hannah, dos chicos metidos en una terrible pesadilla de la que deberemos despertar antes de que sea demasido tarde. Con una perspectiva similar a ZELDA, nuestra misión será avanzar por los escenarios al tiempo que solucionamos sencillos puzles, hablamos con los personajes y acabamos con todo tipo de enemigos. Una de nuestras principales armas será una linterna, con la que iluminaremos a todo tipo de monstruos haciendoles perder el conocimiento por unos momentos. A lo largo de las fases nos encontraremos con unos cofres en los que habita el señor de los sueños, que nos dará algunas pistas imprescindibles para avanzar. Una vez que encontramos la salidas de cada nivel, representadas por espejos, iremos a parar a otra dimensión en la que nuestro personaje se transformará en una extraña y monstruosa criatura. En algunos lugares del juego tendremos la posibilidad de controlar a los dos personejes simultaneamente. Los gráficos han sido renderizados en una estación de **Silicon Graphics**, y además se incluyen algunos interesantes y espectaculares efectos tridimensionales creados con vectores y *texture mapping*. Un juego que promete mucho y que esperamos con ansia.

THE PUNISHER





MARCADOR

Magic Makers vs. Adrenalia Ru
Olaf
Dutch
Dexter
Player 1
Candi
BLASA
Loading...

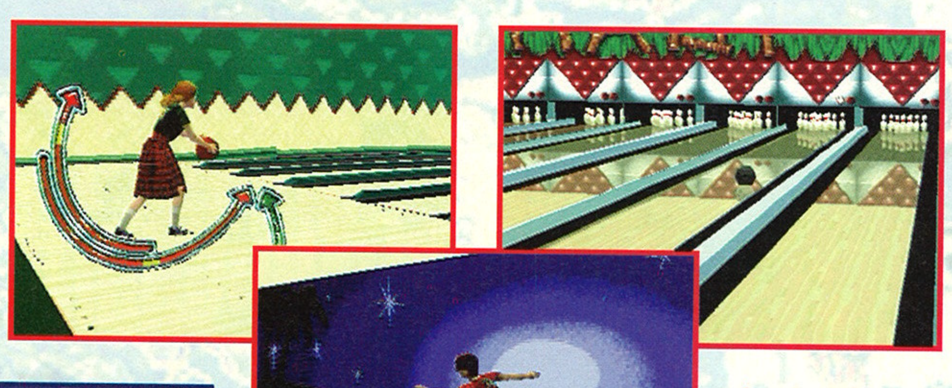
EDITOR



El aspecto y los atuendos de los jugadores reflejan, con sentido del humor, los clientes habituales de las boleras americanas.







TEN PIN ALLEY

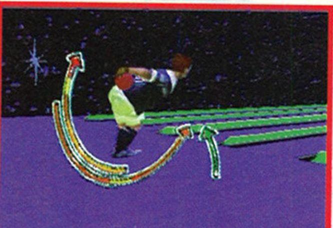


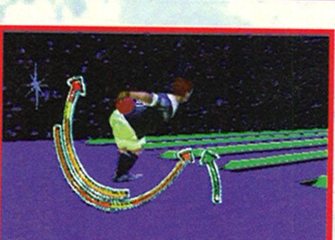


Los bolos hacen su debut en PlayStation y suman una disciplina más al catálogo deportivo de EA.





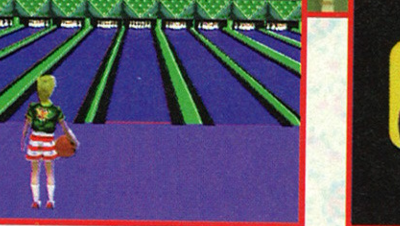






Una vez que han aparecido los simuladores que reflejan los principales deportes, empiezan a llegar al mercado títulos en los que se recogen especialidades con una popularidad más reducida. En esta ocasión, es el turno para los bolos, una disciplina que cuenta con algunos, aunque muy limitados, antecedentes, como LEAGUE BOWLING para *Neo Geo.* **TEN PIN ALLEY** no sólo refleja el deporte como tal, sino también el ambiente que rodea a las boleras que inundan materialmente todos los rincones de **Estados Unidos**. De esta forma aparecen, reproducidos mediante gráficos poligonales, los asiduos y típicos aficionados a los mencionados locales. Estos personajes han sido animados con un gran sentido del humor, incluyendo todo tipo de golpes, caídas y tropezones cuando se produce un fallo en el lanzamiento. El sistema de control es muy sofisticado, superando incluso al utilizado en los simuladores de golf. La originalidad es la mayor virtud de un programa concebido sin la intención de convertirse en un líder en ventas, pero sí para agradar a los aficionados.

CHIP & CE



BATTLE STATIONS

SATURN-PLAYSTATION

ELECTRONIC ARTS

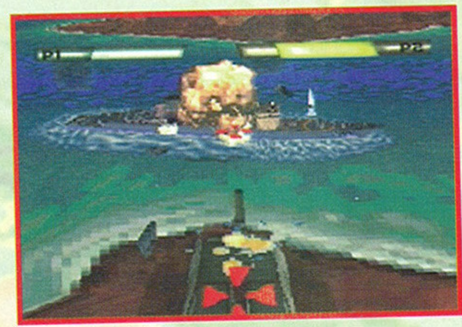
CD ROM

EE. UU.





Los creadores de SOVIET STRIKE han cambiado los helicópteros por las batallas navales en el nuevo lanzamiento de EA.





BATTLE STATIONS





Las batallas navales hacen su debut en *PSX* y *Saturn* en un juego creado por los programadores de SOVIET STRIKE. Aunque a primera vista pueda parecer una versión renovada del tradicional juego de los barcos, **BATTLE STATIONS** es un juego en el que se mezclan dosis de estrategia y arcade. En su modalidad estrella, denominada campaña, hay que cumplir una serie de misiones navales predeterminadas. La posición de los barcos se controla en un mapa general, en el que se determinan los enfrentamientos con otras naves o con objetivos terrestres. En el momento en el que se produce una de estas confrontaciones, se produce un cambio radical, ya que se controlan los movimientos y ataques de la nave que participa en el mismo. Los citados combates se asemejan a los incluidos en cualquier juego de lucha, aunque se sustituyen los personajes de carne y hueso por barcos. La calidad de los gráficos empleados y la perfecta reproducción del ambiente naval, son las notas más destacadas de un juego que aporta originalidad a los programas creados por **Electronic Arts**.

CHIP & CE

INTRO





MISIONES



El modo estrella del compacto es denominado como campaña. En él hay que cumplir una serie de objetivos prefijados.

BARCOS



El programa ofrece una amplia variedad de naves, con características específicas para cada una de ellas.

CONTROL



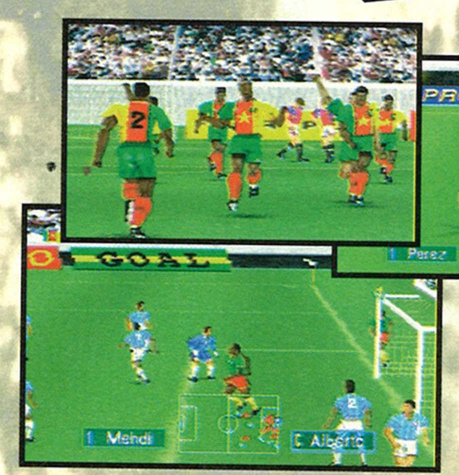
Durante los combates hay que controlar el desplazamiento de los barcos y la utilización de las diferentes armas.



COPA MUNDIAL

LIGA







I.S. SOCCER PRO

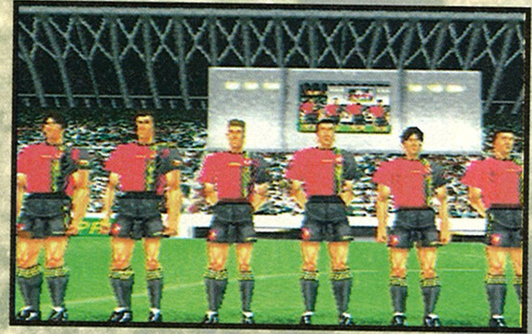


EQUIPOS

La versión japonesa de este INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO, conocida como WINNING ELEVEN´97, proporcionó al director de esta revista varios argumentos de peso para echar a varios miembros de la redacción. Por suerte para éste que os escribe, muy pronto él también pudo comprobar la extraordinaria calidad y jugabilidad del modo de dos jugadores simultáneos contra la máquina. Hasta la fecha, éste era el juego de fútbol preferido de la redacción... pero aún tenía que llegar esta versión europea. Dejando a un lado el tema de la







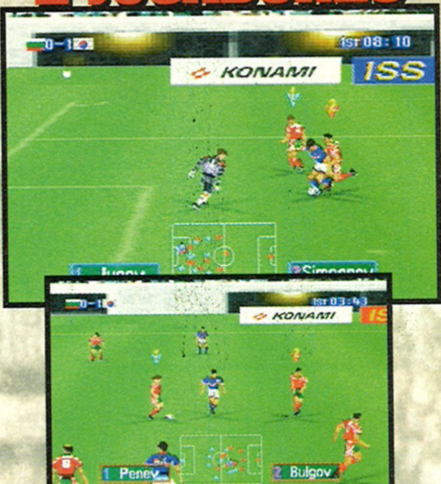
ESTADISTICAS



FORMACIONES



2 JUGADORES





TARJETA ROJA







FRIQUI







jugabilidad que ya decimos que es algo más que impresionante, en el apartado gráfico **ISS PRO** no tiene rival en ***PlayStation***. La animación de los jugadores es simplemente genial, la rutina del movimiento del balón la más perfecta que hemos visto en consola, el césped y los movimientos de pantalla absolutamente convincentes... en fin, en este apartado, es el mejor de su género y el más espectacular con diferencia. En **ISS PRO** disfruta tanto el que juega como el que mira y no se trata de una exageración típica de un fanático de este juegazo.

En los tres meses y pico que separan ambas versiones, **Konami** ha introducido algunos cambios de peso y se puede hablar perfectamente de dos juegos bien distintos. Además de la ya tradicional mudanza de equipos de la liga japonesa por selecciones nacionales, de geniales locutores nipones a otros menos inspirados de estas tierras y jugadores reales de aquella liga por otros más o menos imaginarios (Camacho, Mendoza o Clemente), **IN-**





MENU PRINCIPAL

MODE SELECT
EXHIBITION
INTERNATIONAL LEAGUE
INTERNATIONAL CUP
P.K.
KEY CONFIGURATIONS





PICHICHI

SCORE RANKING

			Goals	Shots	%
1	Logi	CAM	6	32	18
2	Batik	CAM	5	30	16
3	Gomez	BRA	3	6	50
3	Sieke	GER	3	9	33
3	Koppers	HOL	3	5	60
6	S.Miller	ENG	2	4	50
6	Dmitriov	RUS	2	6	33
6	Sousa	BRA	2	9	22
6	Diaz	MEX	2	2	100
6	Laudrup	DMK	2	8	25

REPETICION



TERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO presenta algunos elementos propios que afectan al comportamiento de los jugadores en el campo y algunas de las animaciones. En la versión europea se ha añadido una perspectiva más, los porteros cobran más protagonismo (en la japonesa eran un poco zoquetes, apenas había juego de área y las defensas eran implacables), es más difícil defender, hay más juego aéreo y se han incluido en algunas rutinas de ataque realmente espectaculares. En **ISS PRO** podremos disfrutar de novedades como el pase al hueco «al estilo Laudrup o Guardiola» o de vaselinas de maestro como la de Poborsky en la Eurocopa. Bicicletas, chilenas, remates en plancha de cabeza, taconazos y demás virguerías técnicas al uso son bastante sencillas de ejecutar y la jugabilidad es sencillamente extraordinaria tanto en uno como en dos jugadores. **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO**, que aún no está terminado, saldrá a la venta en nuestro país a finales de esta primavera.

DE LUCAR

I.S.S. 64

Si hay un juego de fútbol que nos ha dejado con la boca a la altura del final de la barriga de **The Punisher**, ese es la versión 64 de esta saga. Todo un colosal derroche de virtuosismos gráficos sin perder ni un ápice de su jugabilidad. Ya tendremos tiempo de profundizar más en él.











PlayStation™
PLATINUM

LOS GRANDES ÉXITOS DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer"**, **"Tekken"**, **"Battle Arena Toshinden"**, **"Air Combat"**, **"Destruction Derby"** y **"Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.













* Estos seis títulos se venden por separado.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

TODO EL PODER EN TUS MANOS



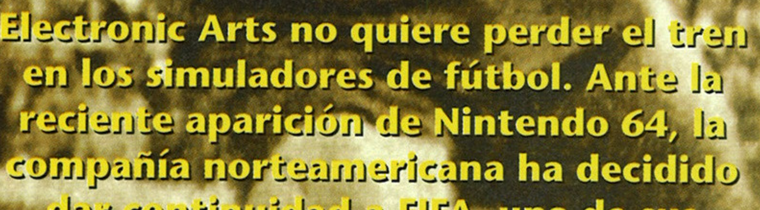
™

EL ULTIMO DE LA SAGA









Electronic Arts no quiere perder el tren en los simuladores de fútbol. Ante la reciente aparición de Nintendo 64, la compañía norteamericana ha decidido dar continuidad a FIFA, una de sus sagas más populares.



JUGADORES



PENALTIS



La trayectoria de la saga FIFA es una de las más espectaculares del mundo de los videojuegos. Desde su aparición para ***Mega Drive***, con FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ha dado título a cuatro entregas para ***Mega Drive***, tres para ***Super Nintendo*** y ***Game Boy***, dos para ***PlayStation, Saturn*** y ***Game Gear***, y una para ***MD32X*** y ***Mega CD***. En esta larga evolución quedan muy pocos elementos de los que caracterizaron a las primeras entregas de la saga. Ante el sorprendente retraso de la versión para ***Saturn*** de FIFA 97, el punto de referencia obligado es el último compacto creado para ***PlayStation*** con el mismo título. Lógicamente las iniciales señas de identidad de la saga han sido ampliamente su-

REPETICION



ESTADISTICAS

Game Statistics		
AC Milan	VS	Juventus
0	Score	4
0	Saves	0
0	Fouls	0
0	Shots on Goal	3
0	Corner Kicks	0
0:56	Attacking	0:45
1:09	In Midfield	1:09
0:45	Defending	0:56










EQUIPOS





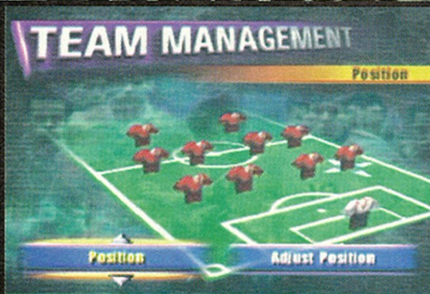
peradas por el desarrollo tecnológico. Así la perspectiva isométrica, buque insignia en los primeros lanzamientos, es sólo una de las múltiples posibilidades dentro del gran número de cámaras incluidas tanto en las versiones de 32 *bits* como en la de ***Nintendo 64***. En este aspecto, el nuevo cartucho recoge 8 vistas diferentes, el mismo número que la entrega de ***PSX***, incorporando la posibilidad de seguir los partidos como si se tratase de una retransmisión televisiva. Para ello se utiliza la denominada «cámara 64», que ofrece planos desde los distintos ángulos en función del lugar donde se desarrolla la acción, actuando a modo de realizador. De todas formas, la principal novedad en el aspecto visual, es la opción para observar dos vistas simultáneas de los partidos. Para ello se habilita una pequeña ventana, situada en uno de los márgenes de la pantalla, cuya perspectiva puede elegirse entre cualquiera de las ocho cámaras mencionadas. Una vez más, los planos más espectaculares se logran en las repeticiones mediante la cámara manual. Otro de los aspectos en los que se rompe la tradición, es en el número de ligas incluidas. Mientras que en las últimas entregas aparecían once ligas, en esta ocasión sólo están presentes 5. Además, una de las sacrificadas es la española, lo que resta una parte importante de interés al juego. De todas formas, se mantienen las selecciones nacionales y los jugadores, que gracias a la licencia de la FIFA, reflejan a las grandes estrellas del actual firmamento futbolístico. Las principales mejoras se han realizado en el apartado gráfi-







ESTRATEGIA



co, en el que los polígonos con texturas siguen siendo los protagonistas indiscutibles. Los movimientos de los jugadores también han sido mejorados, aunque sigue presentando algunos defectos en los desplazamientos del balón. Donde no se han realizado cambios significativos es en los efectos de sonido, ya que tanto el sonido ambiente como los comentarios durante los partidos tienen una gran semejanza con los empleados en la versión de 1997 para ***PlayStation***. También sorprende la eliminación de los partidos de fútbol sala, que se convirtieron en el distintivo de FIFA 97 en todas sus versiones excepto en la de ***Game Boy***. La rapidez con la que ha actuado **Electronic Arts** pone de manifiesto su intención de no perder cuota de mercado en ninguno de los soportes. El prestigio de la saga FIFA, y ser el primer simulador de fútbol para ***Nintendo 64*** en llegar al mercado español, son los principales puntos a favor del nuevo cartucho. Sin embargo la comparación con lo que hemos podido observar en J-LEAGUE PERFECT STRIKER supone un reto demasiado elevado para un programa que, seguro, será mejorado en posteriores entregas.

CHIP & CE





ELECTRONICS ARTS	
E A SPORTS	
MEGAS	64
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88
Los gráficos mejoran los empleados en la última versión para PlayStation. Las características de Nintendo 64 hacen prever una evolución mucho mayor.

MUSICA 85
Mantiene la línea de toda la saga sin hacer aportaciones relevantes, aunque en este tipo de juegos, ¿quién es el que se fija en las melodías?

SONIDO FX 80
Los efectos de sonido son casi una réplica de los incorporados en FIFA 97 para PlayStation. El nuevo soporte exige algo más.

JUGABILIDAD 88
El sistema de juego mantiene el espíritu de FIFA en el programa. No se elimina la brusquedad en los desplazamientos del balón habituales en la saga.

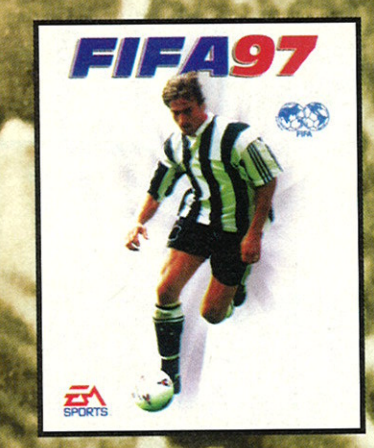
GLOBAL 88
Aunque se agradece la rapidez con la que Electronic Arts se sube al tren de Nintendo 64, el resultado global del juego no es todo lo bueno que se podía esperar. Ser el primer simulador de fútbol para el nuevo soporte de Nintendo es la principal baza de un juego en el que muchos pondrán todas sus ilusiones.

+ La rapidez de Electronic Arts en lanzarlo.
− La eliminación de la liga española.



Especial FUTBOL

EL SEGUNDO TIEMPO



Con unos meses de retraso con respecto a la versión de PlayStation, Electronic Arts presenta para *Saturn* la entrega de 1997 de la saga FIFA. La espectacularidad gráfica y la incorporación del fútbol sala son las principales novedades en relación a FIFA '96.



Algo más de un año ha tenido que pasar para que viera la luz la segunda entrega de la saga FIFA creada para los 32 *bits* de **Sega**. El compacto aparece con unos meses de retraso con respecto a la versión de ***PlayStation***, aunque las características básicas son las mismas. Así, se mantiene la notable mejora en el apartado gráfico, gracias a la utilización de modernas técnicas como la denominada *Motion Blending*, logrando sincronizar carrera y golpeo de balón. También se mantienen las 8 cámaras, una más que en la entrega de 1996, y se reproducen las impresionantes 5 *intros* con las que disfrutamos en la versión de ***PlayStation***. El fútbol sala también está presente, una de las señas de identidad de la última hornada de FIFA. Por lo que respecta a las opciones, los clubs de once paises, las selecciones nacionales y los jugadores reales de todos estos equipos son un importante factor a tener en cuenta. Las plantillas recogen los futbolistas de la temporada pasada y, aunque es posible editar los jugadores, también se pueden realizar traspasos. De esta forma es posible contar con jugadores como Ronaldo en el Barcelona, simplemente organizando el traspaso con el PSV Eindhoven. Bien por **Electronic Arts**.

CHIP & CE



ELECTRONICS ARTS

PERFECT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	4 COMPETI.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 94
La sincronización de movimientos y la calidad de las animaciones son dignas de elogio. Fantánticos.

MUSICA 85
Destaca especialmente en las magníficas intros, en las que se ofrece un ejemplo de calidad sonora.

SONIDO FX 93
Los efectos de sonido recogen la colaboración de varios comentaristas de la televisión británica.

JUGABILIDAD 86
Muy notable, reduciendo incluso la típica brusquedad en el desplazamiento del balón de otras versiones.



GLOBAL 92
Las mejoras gráficas introducidas situan a FIFA'97 como uno de los líderes dentro de los simuladores creados para Saturn. La escasez de títulos, en comparación con los aparecidos para PSX, también juega a favor de un título que a pesar de todo no alcanza la calidad de WORLD WIDE SOCCER'97.

+ Las mejoras gráficas incluidas.
– El retraso con respecto a la entrega de PSX.



ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97

INTRO







SABOR LATINO

La segunda parte de uno de los simuladores futbolísticos de mayor éxito en el pasado año, renueva sus opciones aunque mantiene el mismo sistema de juego y aspecto gráfico. Las principales novedades son la inclusión de las ligas española e italiana, con plantillas actualizadas, junto a un comentarista en nuestro idioma.



CONTROL



TACTICAS



El pasado año se produjo un auténtico aluvión de simuladores de fútbol para ***PlayStation***. Entre ellos sorprendió la aparición de ADIDAS POWER SOCCER, un juego programado por los franceses de **FDI** y que contaba con el respaldo de la prestigiosa **Psygnosis**. El mencionado compacto tenía una sobria concepción gráfica que, sin grandes alardes, no presentaba fisuras en ninguno de sus apartados. La jugabilidad era su punto fuerte, gracias sobre todo a la gran variedad de acciones que los jugadores podían realizar. La segunda entrega de la serie mantiene los dos aspectos mencionados de una forma casi idéntica, aunque se mejoran algunas rutinas, y se facilita el juego dentro de las áreas. Sin embargo, las principales novedades se encuentran en el nuevo abanico de opciones. La más llamativa para el usuario es la incorporación

OPCIONES



IDIOMA







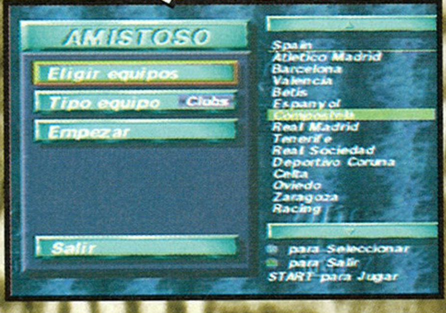






JUGADORES

EQUIPOS



de selecciones nacionales junto a las ligas española e italiana, que se suman a las competiciones inglesa, francesa y alemana ya incluidas en la anterior entrega. Las ligas nacionales, salvo excepciones como SENSIBLE SOCCER, era uno de los principales alicientes que presentaba en exclusiva la saga FIFA. Los nombres de los jugadores son reales y sorprende la actualización de los mismos conforme a las plantillas de los equipos al principio de la presente temporada. De esta manera es el primer simulador que permite disfrutar de Ronaldo o de Giovanni en el Barcelona, o contar con Suker, Mijatovic y Roberto Carlos en las filas del Real Madrid. De todas formas, la actual locura de los fichajes hace casi imposible que ningún simulador pueda estar completamente al día, por lo que, como es lógico, hay algunas ausencias como las de Panucci, Amunike o Renaldo. Los principales rasgos físicos de los jugadores también han sido tenidos en cuenta, aunque únicamente se distingue entre el color del pelo y de la piel. Respecto a los equipos, otro aspecto destacable es la posibilidad de enfrentarse en un torneo a equipos de











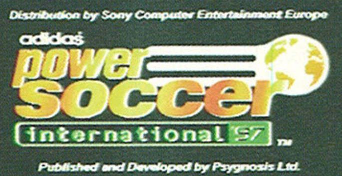
TARJETA





otros países, y la aparición de una competición con el formato de la liga europea de campeones, por lo que además incluye a los equipos europeos que participan en la misma. El otro apartado por el que se ha apostado fuerte es en la mejora de los efectos sonoros. Aunque en los efectos de sonido que rodean el juego no hay variaciones reseñables, destaca la aparición de un comentarista en nuestro idioma. Se trata de un aspecto ya incorporado en otros simuladores como EURO 96 ENGLAND para ***Saturn***, a través de la voz de **J. J. Santos**. En esta ocasión no se ha recurrido a un periodista popular, recordando mucho los comentarios a los incluidos en F1, también programado por **Psygnosis**. Aunque en algunos momentos las frases no se adapten demasiado a lo que sucede en el terreno de juego, constituyen un aspecto más a destacar en favor del programa. **ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97** está especialmente recomendado para los que disfrutaron con la jugabilidad del anterior, y quieran trasladar está a los clubs españoles.

CHIP & CE



PSYGNOSIS

FDI

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	3 COMPETICIONES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 84

Aunque los gráficos son prácticamente iguales a los de la anterior versión, la calidad de los últimos simuladores para PlayStation disminuye su valor.

MUSICA 84

Con la música ocurre algo similar, aunque su pequeña aportación a los simuladores de fútbol hace que la caída sea menos pronunciada.

SONIDO FX 93

Los comentarios en español, aunque en ocasiones no estén muy atinados, son un aliciente más a tener en cuenta. Un detalle muy de agradecer.

JUGABILIDAD 90

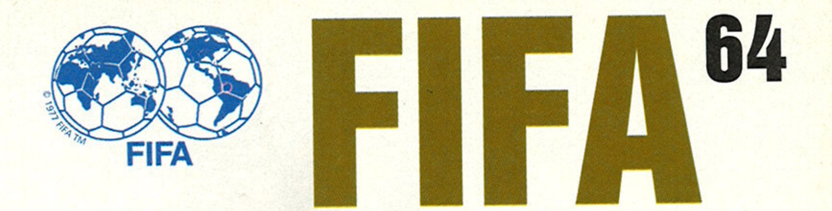
El programa mantiene las líneas básicas de su antecesor. Lo mejor en este apartado es la presencia de la liga española y de las plantillas actualizadas.

GLOBAL 90

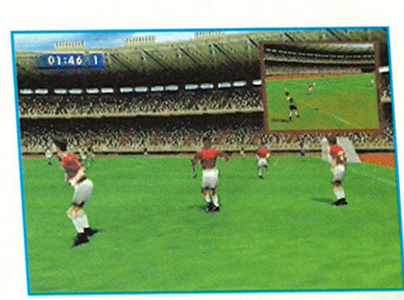
Sin hacer grandes aportaciones en el diseño gráfico ni en la jugabilidad, todo el aliciente de la nueva entrega de ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97 se basa en la incorporación de los clubes de la liga española. Psygnosis da una vuelta más de tuerca para exprimir uno de sus títulos estrella del pasado año.

+ La aparición de clubs españoles con sus plantillas actualizadas.
− Las casi inexistentes mejoras gráficas.





¡Vive toda la pasión del fútbol!



"Llega FIFA 64. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 64 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que los jugadores son renderizados en tiempo real."



- Todas las opciones que han hecho legendario a FIFA.
- Soporta el modo analógico del controlador de Nintendo.
- Nueva perspectiva en cada imagen.
- Animaciones 3D poligonales capturadas de David Ginola.



¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

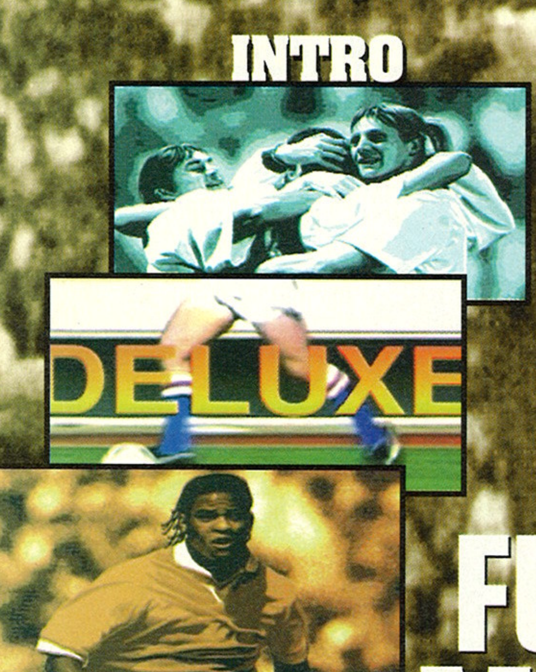
- Más de 2.000 jugadores con nombres reales.
- 4 ligas internacionales (E.E.U.U., Inglaterra, Alemania, Francia e Italia).
- Más de 60 selecciones nacionales.

EA SPORTS™

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE







FUTBOL CON MAYUSCULAS

El mejor simulador de fútbol creado para los 16 bits llega a PlayStation sin novedades gráficas y con prácticamente las mismas opciones. Sin embargo, su gran jugabilidad le permiten ser competitivo en un presente en el que predominan los polígonos y los complicados entornos gráficos.



La corta saga SUPERSTAR SOCCER ha marcado una época en el mundo de los videojuegos deportivos. La aparición de su primera versión (SUPERSTAR SOCCER) tuvo lugar hace más de dos años para los 16 *bits* de **Nintendo**. Este cartucho, denominado en **Japón** PERFECT ELEVEN, llegó en un momento en el que la jugabilidad estaba marcada por SENSIBLE SOCCER y la espectacularidad por FIFA INTERNATIONAL SOCCER. El programa de **Konami** reunió ambos aspectos en un cóctel magistral en el que destacaba el enorme tamaño de los *sprites* con respecto a sus competidores. Cuando aún no había transcurrido un año, y parecía imposible crear un simulador para ***Super Nintendo*** superior a éste, llegó a **España** INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE. Ante la perplejidad de propios y extraños, los gráficos y la jugabilidad







EQUIPOS



PENALTI



MENU



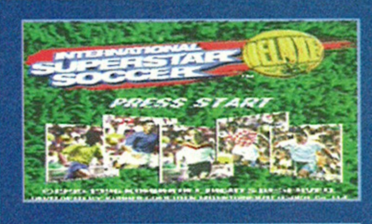
JUGADORES

EDITOR



habían sido perfeccionados, y se incluían nuevos aspectos como la posibilidad de crear estrategias y la sobreimpresión de los nombres de los jugadores durante las repeticiones. La aparición de los soportes de 32 *bits* vio como **Konami** dejaba a un lado esta saga para lanzar en nuestro mercado GOAL STORM, al que en **Japón** ha acompañado WINING ELEVEN'97. Sin embargo, la compañía nipona no se ha olvidado de esta saga por lo que recientemente ha editado la versión para ***Mega Drive*** y la que aquí nos ocupa. El compacto de ***PlayStation*** mantiene tanto la jugabilidad como la concepción visual de su antecesor. No se han añadido nuevas perspectivas, ni se han sustituido los *sprites* por polígonos. Es el mismo programa que dejó maravillado al mundo de los videojuegos con escasos retoques que buscan eliminar rutinas y añadir, si cabe, más jugabilidad. La principal novedad, además del formato en CD, es la incorporación de un editor de jugadores. Esta característica es novedosa para el mercado español, ya que los privilegiados que obtuvieron la versión japonesa ya contaban con esta posibilidad. Además, se ha incluido un corta *intro*, en la que se mezclan imágenes en color y blanco y negro, en las que se aprecian a jugadores con gran similitud a los reales. A pesar del tiempo transcurrido y de la gran complejidad de técnicas utilizadas actualmente en los juegos de futbol, la jugabilidad de este compacto supera a la de la mayoría de los títulos de ***PSX*** lanzados a bombo y platillo. En algunas ocasiones la veteranía es un grado.

CHIP & CE



	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	4 TORNEOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 75
La calidad visual de sus sprites no puede competir en igualdad de condiciones con la espectacularidad de los actuales polígonos.

MUSICA 85
Se respetan las melodías de la versión para Super Nintendo, aunque la calidad ha sido adaptada a la nueva consola.

SONIDO FX 87
Los magníficos efectos de sonido de su antecesor son más que suficientes para recrear un partido de fútbol en todo su ambiente.

JUGABILIDAD 94
La legendaria jugabilidad de este título que tanta polvareda levantó en su irrupción al mercado permanece intacta.



GLOBAL 88
La aparición en el complejo mercado actual de un simulador de 16 bits con escasas mejoras gráficas, no puede competir en ninguno de los aspectos con los grandes programas creados para los 32 bits. Sin embargo, su impresionante jugabilidad le permiten codearse con estos programas, aunque lógicamente, la calidad visual tiene un importante peso en la valoración global.

+ La jugabilidad es sorprendente.

− Un retoque gráfico podría hacer a este juego imbatible.



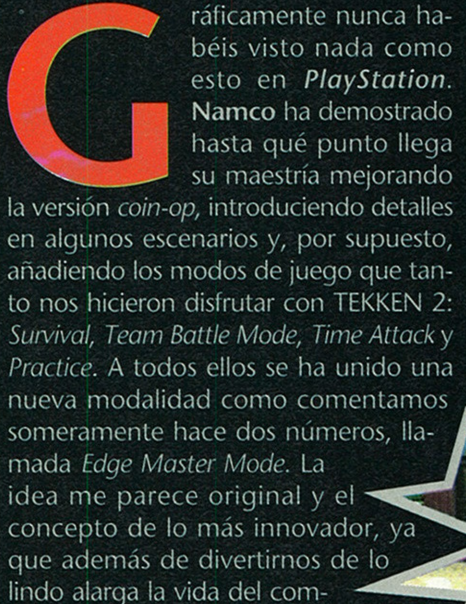


Todos los luchadores tienen dos epilogos. Pulsa el botón adecuado en el momento justo y verás el otro final.

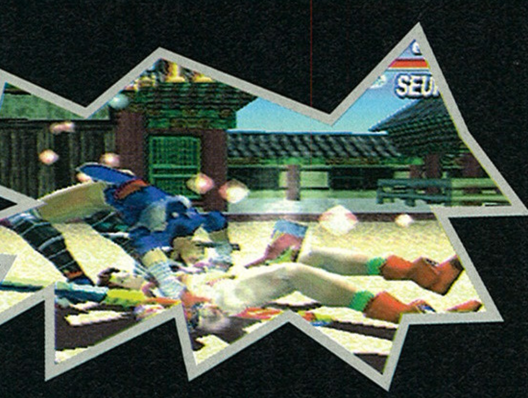
FINALES ALTERNATIVOS







Gráficamente nunca habéis visto nada como esto en *PlayStation*. **Namco** ha demostrado hasta qué punto llega su maestría mejorando la versión *coin-op*, introduciendo detalles en algunos escenarios y, por supuesto, añadiendo los modos de juego que tanto nos hicieron disfrutar con TEKKEN 2: *Survival, Team Battle Mode, Time Attack* y *Practice*. A todos ellos se ha unido una nueva modalidad como comentamos someramente hace dos números, llamada *Edge Master Mode*. La idea me parece original y el concepto de lo más innovador, ya que además de divertirnos de lo lindo alarga la vida del compacto hasta límites insospechados. Cada luchador se encuentra inmerso en una historia que le conducirá a tra-





AL FILO DE T

Superar las cotas alcanzadas por TEKKEN 2 se presentaba como una misi n casi imposible. La incre ble calidad de este t tulo coloc muy alto el list n dentro del g nero de lucha. Ahora SOUL BLADE, la ltima producci n de Namco, quiere desbancar al rey de los beat'em-up con nuevas y espectaculares sorpresas.



SOUL BLADE



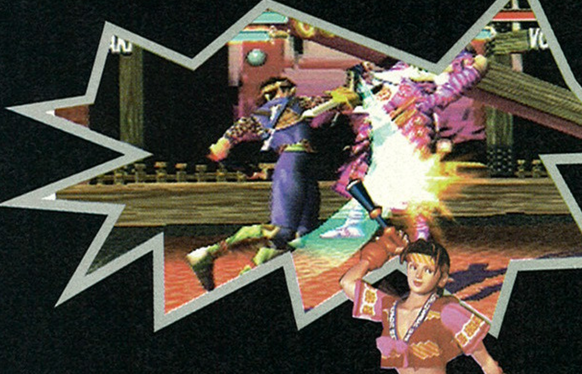








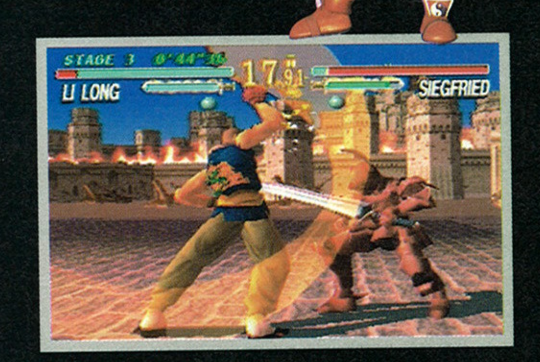




TUS SUEÑOS

vés de los cinco continentes en busca de *Soul Edge*, la espada maldita. En su periplo tendrán que disputar una serie de combates que le reportarán 7 armas con características diferentes. Unas recuperan energía, otras la consumen debido a su increíble poder de destrucción y algunas permiten ataques rápidos gracias a su poco peso. Pero si algo diferencia al *Edge Master Mode* del modo *Arcade* es el desarrollo de los combates. Cuando el luchador llega a un destino, puede encontrarse bajo los efectos de un veneno mortal, y si no sales victorioso con rapidez hallará la muerte. En el *Colisseum* participarás en un torneo contra todos los contrincantes que salten a la arena para conseguir un arma que podría ser *Soul Edge*. En otras ocasiones, determinados personajes sólo sufren daño cuando son heridos en el aire, otras bastará con sobrevivir para continuar la búsqueda y en los peores sitios tendrás que demostrar tu habilidad ejecutando los *Critical Edge* (golpes especiales de cada personaje). En el libro que cuenta la historia de cada personaje hallarás todos los detalles necesarios para derrotar a tus enemigos. Al final, cada uno de los integrantes de **SOUL BLADE** se enfrentará con el mismísimo *Soul Edge* para obtener la penúltima arma. Sí, la penúltima, porque después tendrá que recorrer un camino incierto para lograr que el arma definitiva sea suya. Aquí no termina la repercusión de esta modalidad en el juego. Después de haber conseguido las 80 armas blancas podrás hacer uso de ellas en otras modalidades del juego. Esto ha motivado que existan diferentes tablas de records cuando se emplean armas especiales y aprovechamos sus ventajas.

El *Edge Master Mode* no es el único elemento que nos ha sorprendido en **SOUL BLADE**. Nada más conectar la consola acomodaos bien para disfrutar con la mejor *intro* de la historia, superior a la de TEKKEN 2. Sería capaz de comprarme el

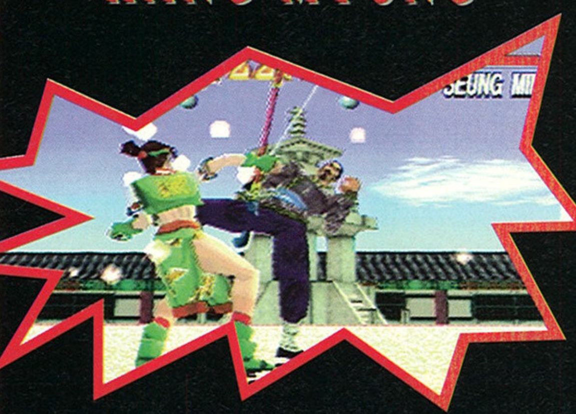




Si tu luchador pierde el arma, aún tiene la oportunidad de ganar el combate empleando un nuevo catálogo de llaves.

HANG MYONG











Terminando el juego con los dos finales alternativos de Hwang y Seung Mina, un nuevo personaje aparecer en la pantalla de selecci n. Se trata del padre de Mina.









SOPHITIA!







Sophitia aparecer cuando hayas conseguido todas sus armas en Edge Master Mode. La nica diferencia con el personaje original es la vestimenta. Los golpes son los mismos.







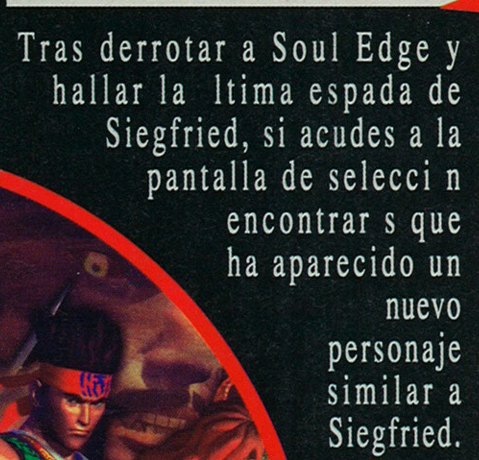
SIEGFRIED!







Tras derrotar a Soul Edge y hallar la ltima espada de Siegfried, si acudes a la pantalla de selecci n encontrar s que ha aparecido un nuevo personaje similar a Siegfried.













SOPHITIA!!

Esta luchadora es Sophitia luciendo un ba ador, tal y como aparece en la intro. Para conseguir que sea seleccionable tendr s que obtener las 70 armas del Edge Master. .













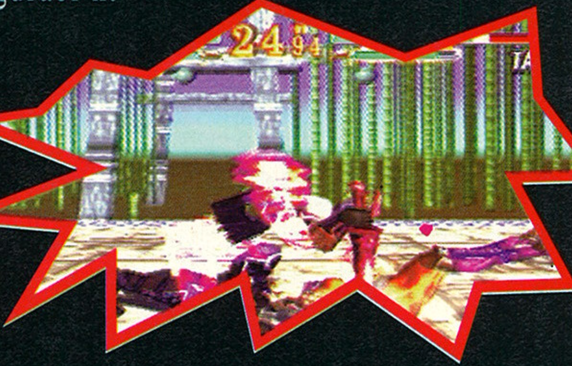


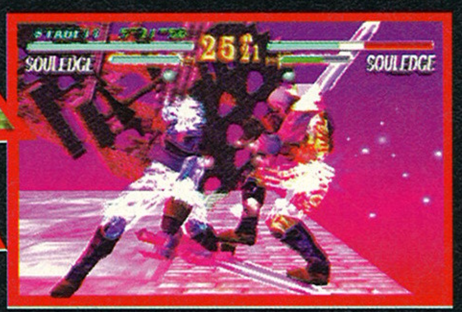


SOUL EDGE

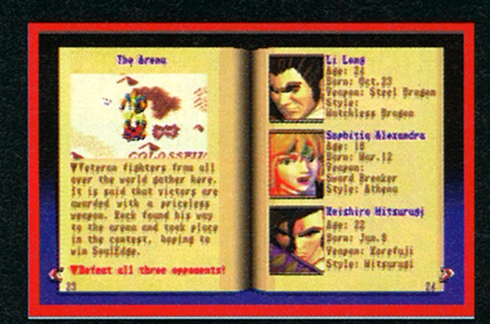
El final boss del juego es seleccionable. Bastar con acabarse el juego en modo Arcade con todos los personajes de SOUL BLADE con cualquier configuraci n.







juego simplemente por verla si el resto de su contenido fuera un mero complemento de este alucinante corto en *FMV*, cosa que, por suerte, no ha sucedido. La canción que acompaña a las secuencias de imágenes convierten al conjunto en una especie de *Video-clip* que no tiene desperdicio lo mires por donde lo mires. **Namco** ha cuidado hasta el último detalle llegando incluso a renderizar un valle entero que aparece por un breve espacio de 2 segundos, un derroche de esfuerzo que será agradecido por todos aquellos que sepan apreciar las cosas bien hechas. Después de este magnífico preludio, podréis comprobar que la entrega para ***PlayStation*** no ha sufrido ningún cambio respecto a **SOUL EDGE** Ver. II a excepción de algunos escenarios más detallados, como el agua en el escenario de Li Long y la aparición de Cervantes y Hwang como personajes que se pueden seleccionar desde un principio. La mecánica del juego tampoco ha variado, con-







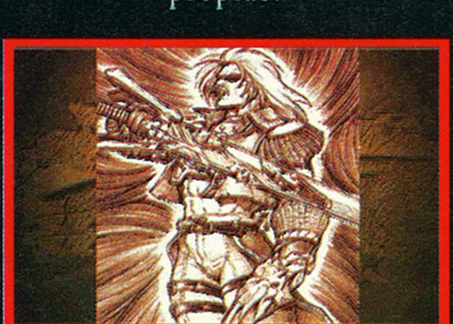


EDGE MASTER MODE

Vive intensamente la historia de cada personaje, recorriendo el mundo en busca de 70 armas diferentes con caracter sticas propias.









UN PACK MUY COMPLETO

PRACTICE



TIME ATTACK





BATTLE MODE







SURVIVAL MODE







Al igual que TEKKEN 2, SOUL BLADE tiene un completo apartado de modalidades para satisfacer al m s exigente de los jugadores .





táis con dos ataques diferentes de espada, una patada y un botón para la defensa, como en STAR GLADIATOR. *Combos*, llaves y golpes especiales conforman un *pack* que hará las delicias de los jugadores más exigentes. Además de los 10 personajes que aparecen en la pantalla de selección podemos acceder a cinco luchadores más, aunque puede que **SOUL BLADE** nos tenga reservada alguna sorpresa más. Los finales de cada uno de los protagonistas no son CG, sino gráficos en 3D en tiempo real en los cuales puedes intervenir para cambiar el epílogo del luchador. Los que recuerden la máquina se preguntarán si en *PlayStation* se han incluido los maravillosos efectos de luz que tenían lugar durante los combates. En casita también gozaremos contemplando como anochece en un sombrío campo de hierba azotada por el viento mientras nos jugamos la vida al son de melodías orquestadas que dotan de mayor intensidad a los combates. En el apartado musical, **Namco** se ha desmarcado de las composiciones utilizadas en TEKKEN 2 optando por un talante épico con acompañamientos musicales muy propios para un juego de capa y espada.



R. DREAMER



	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10 COMBATES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 95
Efectos de luz impresionantes, escenarios en 3D y una intro que hará historia dentro del mundo del videojuego y que por sí sola obliga a comprarlo.

MUSICA 93
Melodías épicas orquestadas para acompañar los combates. Destaca especialmente el tema de la intro, realmente soberbio y alucinante.

SONIDO FX 93
Perfecto en todas las facetas. Espadazos, gritos y toda una gama de golpes variados que complementan lo que transcurre en pantalla.

JUGABILIDAD 95
6 modalidades de juego, 80 armas diferentes y un extenso catálogo de golpes, combos y llaves especiales. No se puede pedir más.



GLOBAL 95
Namco ha vuelto a demostrar por qué se encuentra entre las mejores compañías del mercado actual. La fusión perfecta de gráficos, música y jugabilidad hacen de SOUL BLADE uno de los juegos más impresionantes del presente año para los 32 bits de Sony. Con títulos como éste aún queda tiempo para soñar.

+ No puedes perderte la intro de este juego, porque es una pequeña obra de arte.
− Que no se hayan incluido finales para algunos personajes ocultos.

Hasta la fecha, «hacer el indio» era una cosa sencilla, divertida y que sonaba a guasa. A partir de TUROK, tendremos que replantearnos tal expresión porque las actividades del indio han sufrido más cambios que el banquillo del Atlético de Madrid en la «Era Gil y Gil».







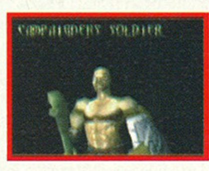












Si tuvieramos que buscar una palabra para definir **TUROK**, ésta sería, sin lugar a duda, la de original. Aunque nada de lo que aparece en el juego es realmente novedoso, nada que no hayamos visto ya en otros títulos del género, la forma de plantearlo y de llevarlo a cabo si logra alcanzar unos resultados óptimos e inconfundibles. Una vez que hayáis visto una partida de **TUROK DINOSAUR HUNTER**, estamos seguros que no lo confundiréis con ningún otro programa porque sus señas de identidad están muy bien definidas.

Para empezar, el argumento es, cuanto menos, pintoresco. Mezclar al personaje protagonista, un indio americano, con dinosaurios, alienígenas y robots, y añadirle a sus armas típicas (arco, cuchillo y rifle) cañones de plasma, misiles o bombas atómicas... es, como decirlo, una base un tanto extraña pero comprensible si tenemos en cuenta que está basado en un cómic, cuestión que da mucho juego e infinitas posibilidades de desvariar. A cosas más extrañas estamos habituados. Siguiendo con el tema de las originalidades propias de **TUROK**, los escenarios casi claustrofóbico y estrechotes (típicos de los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva) en este juego de ***Acclaim*** son tan sólo una mínima parte del monstruoso mapeado del juego. Aquí disfrutaremos de una mayor libertad de movimientos gracias a unos escenarios mucho más abiertos, de dimensiones gigantescas, con desniveles de todos los grados, agua pa-

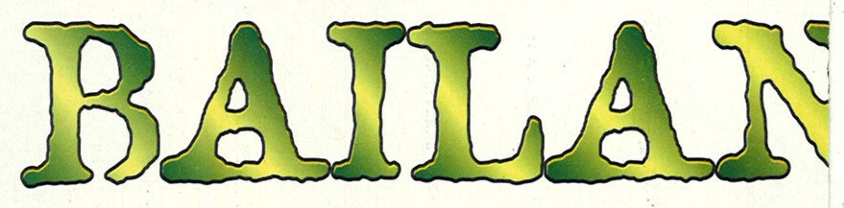
















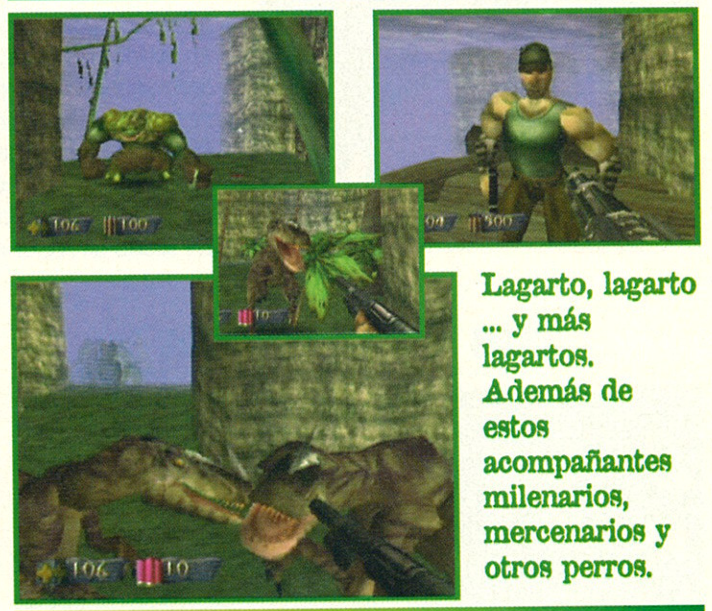
TUROK

The Begin



Algún iluso estará pensando que al principio la cosa es sencilla. Grave error. TUROK no entiende de novatos ni de transiciones.

The Jungle



Lagarto, lagarto ... y más lagartos. Además de estos acompañantes milenarios, mercenarios y otros perros.













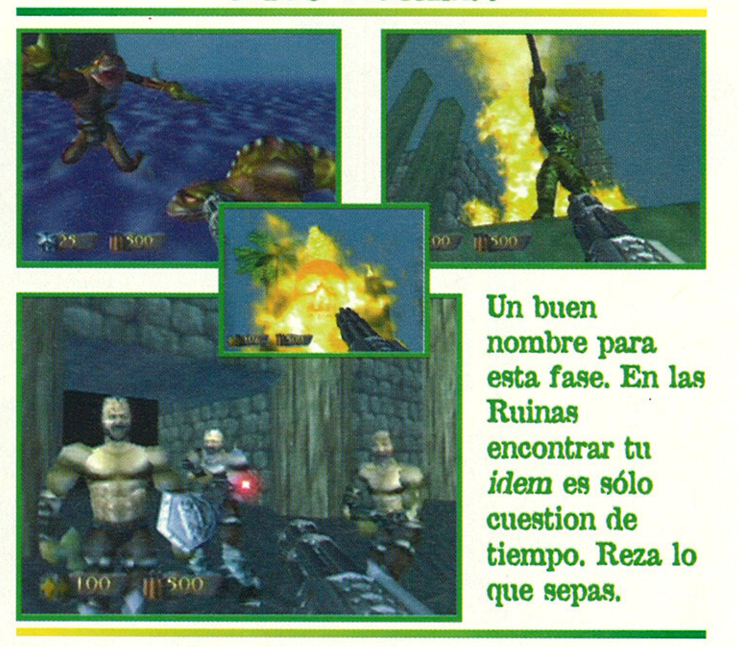


DO CON TODOS

the Ancient City

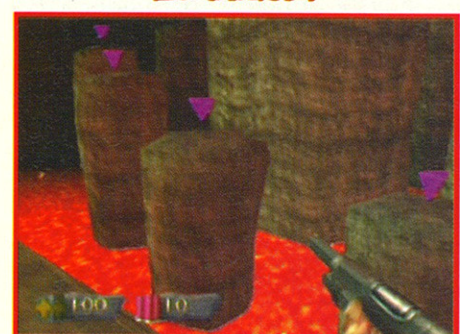
Un buen lugar para perderse. Miles de seres buscan tu muerte. Se fuerte y no descuides tu espalda. Estan en todas partes.

The Ruins



Un buen nombre para esta fase. En las Ruinas encontrar tu *idem* es sólo cuestion de tiempo. Reza lo que sepas.

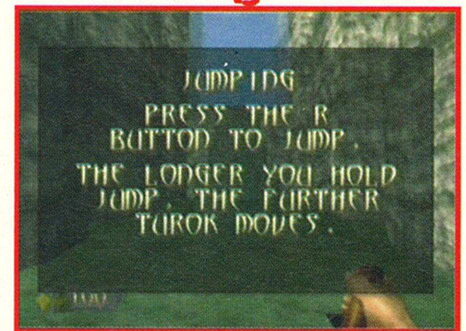
Bonus



Tras las puertas azules tendrás auténticas pruebas de habilidad.

ra regar Murcia y media Valencia, plataformas móviles, paredes para trepar y otras muchas sorpresas. La sensación de estar perdidos en esta ocasión es, por tanto, por razones muy diferentes a las habituales. La mejor recomendación que se puede hacer es llevar el mapa activado en todo momento, prestar toda nuestra atención a los parajes ocultos y no dejarse ninguna llave atrás.
Otro aspecto sorprendente es el tema de los controles. Las acciones no habituales en este tipo de programas, como mirar en todas direcciones o saltar, han dado

Training Mode



Absolutamente obligatorio. Prueba sus dos modalidades.

the Catacombs



Si arriba la cosa está fea, abajo está mucho peor. La falta de luz les vuelve más agresivos y certeros con sus armas.

The Treetop Village

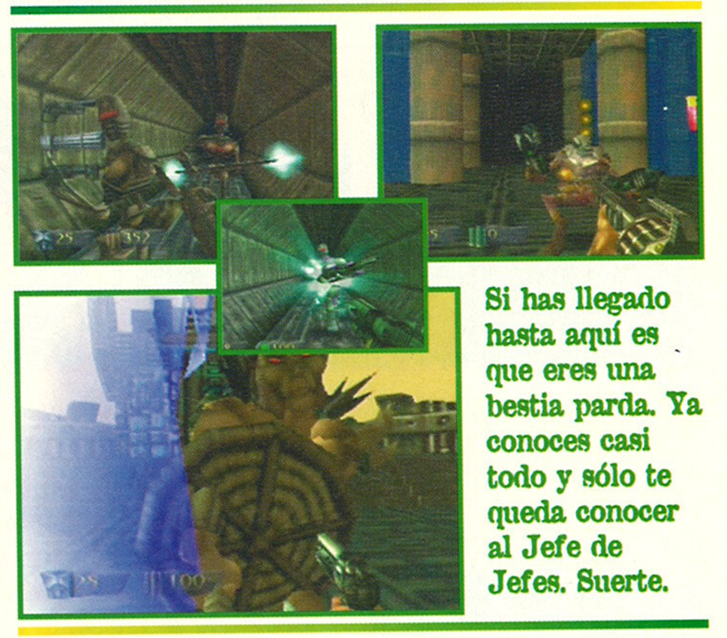


Si te marean las alturas, este nivel te producirá arcadas. Ve con pies de plomo, aquí las prisas sólo cuestan muchas vidas.

the Lost Land

Estás cerca del final. No lo sabes tu bien. Si te queda algo de salud y algún nervio vivo, las plataformas móviles te los destrozará.

The Final Confrontation



Si has llegado hasta aquí es que eres una bestia parda. Ya conoces casi todo y sólo te queda conocer al Jefe de Jefes. Suerte.

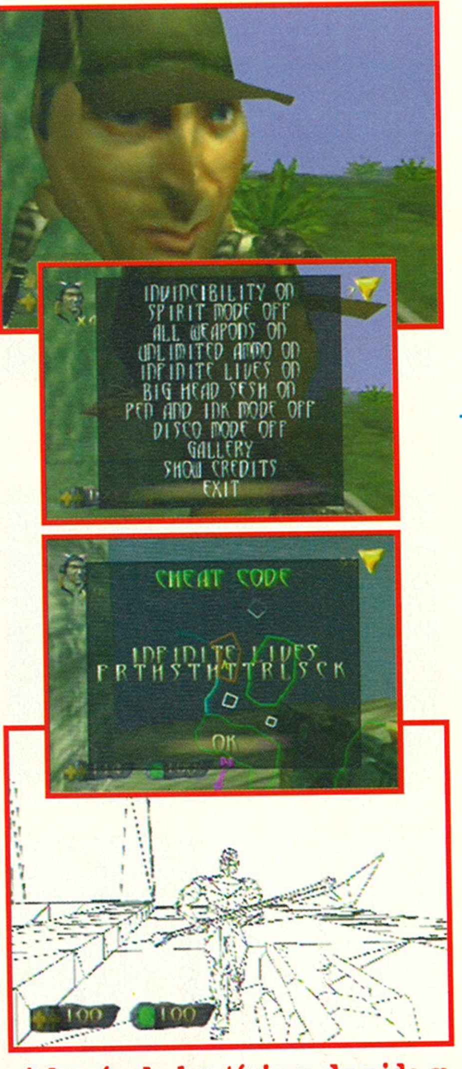
Los Jefes



Parecen pocos pero no sabéis la mala leche que gastan. Estos pimpollos son la repera en bote.

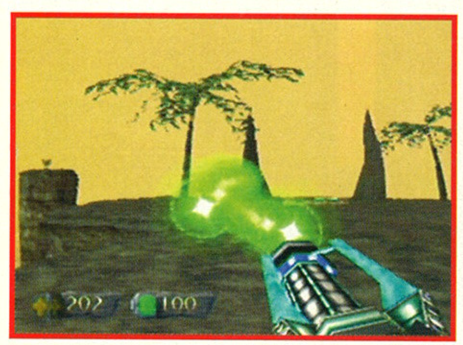


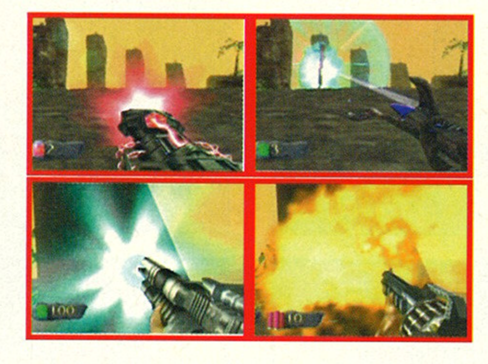
Trucos

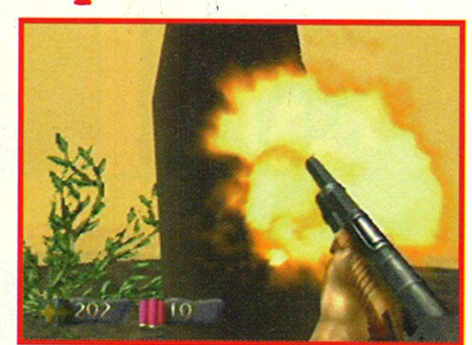


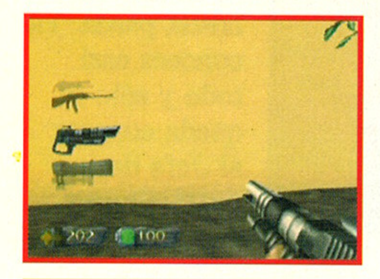
Además de los típicos de vida y armas, hay algunos tan divertidos y curiosos como estos.

Armas, ese arsenal tan variopinto





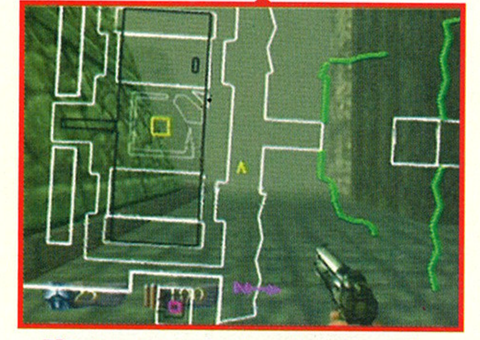




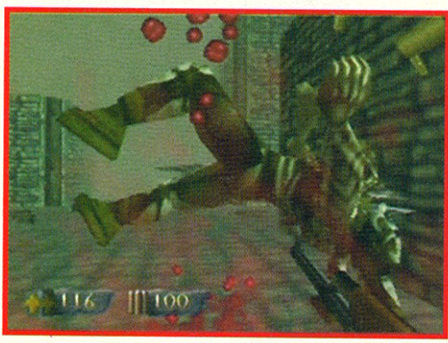
Pues la verdad es que es de los más curiosos que hemos visto. Pasar del arco al más salvaje de los cacharros de protones es algo a lo que acabaremos por acostumbrarnos. Espectaculares y bastante efectivas, el único problema que encontraréis es el sistema de guía de disparo. En TUROK es parecido al de los pilotos de caza.



Mapa



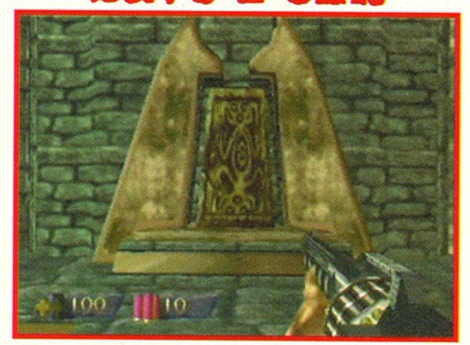
Un poco molesto al principio, pero es mejor llevarlo activado.



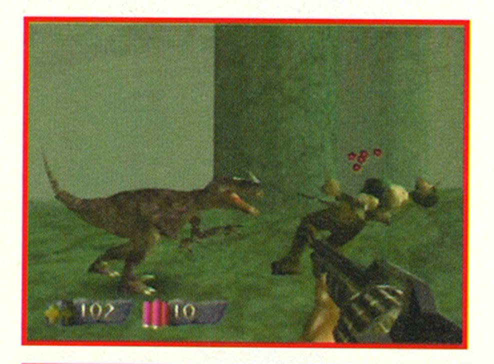
la oportunidad a los programadores de sacarle todo el jugo al mando de **Nintendo 64**. Al principio resulta complicado hacerse con el control y aún con la práctica de muchas partidas seguiremos teniendo dificultades para manejar con precisión el disparo por la extrema sensibilidad de la palanca central de este *control pad*. Por este motivo, los fanáticos del DOOM y otros títulos similares cuyo manejo era todo un alarde de elementalidad, pueden sufrir algún pequeño ataque de ansiedad al intentar saltar de una plataforma a otra y se caigan al vacío. Con la práctica todo es superable y, al fin y al cabo, es una forma de darle más emoción al asunto.

En lo que si se puede decir que **TUROK** sintoniza con el DOOM es en la abundancia de «Ketchup» aunque lo supera, de lejos, en la crudeza y en el realismo de los momentos finales de los enemigos. Algunas de las escenas son tan sumamente salvajes y ricas en líquidos varios, que sólo podría describirlas bien el guionista de «Uno de los nuestros». Para aquellos que sean suceptibles, los programadores han incluido una opción pa-

Save Point



Salva siempre. Son muy escasos y si fallas volverás al principio.







Ketchup, salsa tártara o nada



Si no te gusta ver sangre, tienes la oportunidad de cambiar el color o eliminarla completamente.







ra cambiar el color de la sangre a tonos más ecológicos (el verde) o eliminarla completamente.

Gráficamente, **TUROK** es una maravilla, un espectáculo de luces, colores, texturas, de animación en los rivales y suavidad en los movimientos. Yendo con toda la mala leche del mundo sólo se le puede criticar algunas ralentizaciones y desaparición de polígonos. Puede que no sea comparable a la perfección y al grado de terminación de SUPER MARIO 64, pero os aseguramos que nadie quedará defraudado. Lo mismo se puede decir de los efectos sonoros realmente excelentes y de las melodías que, aunque prefiramos dejar sólo los *FX*, son perfectas para este programa. Hemos querido dejar para el final la jugabilidad porque en esta creación de ***Acclaim*** muchos harán comparaciones con DOOM, el título más emblemático de este género, y, en realidad, tal comparación es bastante inapropiada. Aquí, la gran cantidad de elementos de habilidad plataformera tienen tanto peso como los de *shoot´em-up* y son la principal dificultad para acabar las fases. Es de todo menos un paseo en un día festivo. Los programadores han tomado al pie de la letra eso de que «para acabarse un juego hay que conocer hasta los más mínimos detalles», y lo han diseñado de tal modo que para pasar de nivel tenemos que escudriñar hasta el más recóndito de los rincones. Antes de terminar de hablar sobre su jugabilidad, este juego precisa del *controller pak*. En resumen, **TUROK DINOSAUR HUNTER** es título con personalidad propia y que llega en un momento inmejorable al no contar con ningún rival en el catálogo de **Nintendo 64**.

DE LUCAR







10 PLAYSTATION

1 PORSCHE CHALLENGE — NOVEDAD
Conducción ◆ SCEE
Han tenido que pasar muchos meses para que la lista de *PlayStation* cambiase de dueño. El segundo puesto también estrena inquilino.

2 SOUL BLADE — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Namco

3 TEKKEN 2 — ↓
Beat'em-up ◆ Namco

4 RESIDENT EVIL — ↓
Aventura ◆ Capcom

5 CRASH BANDICOOT — ↓
Plataformas 3D ◆ Sony

6 DESTRUCTION DERBY 2 — ↓
Conducción ◆ Psygnosis

7 BROKEN SWORD — =
Aventura ◆ Sony / Revolution

8 TOMB RAIDER — =
Plataformas 3D ◆ Core Design

9 ADIDAS POWER SOCCER I.'97 — NOVEDAD
Deportivo ◆ Sony

10 MICROMACHINES V3 — NOVEDAD
Conducción ◆ Code Masters

10 SATURN

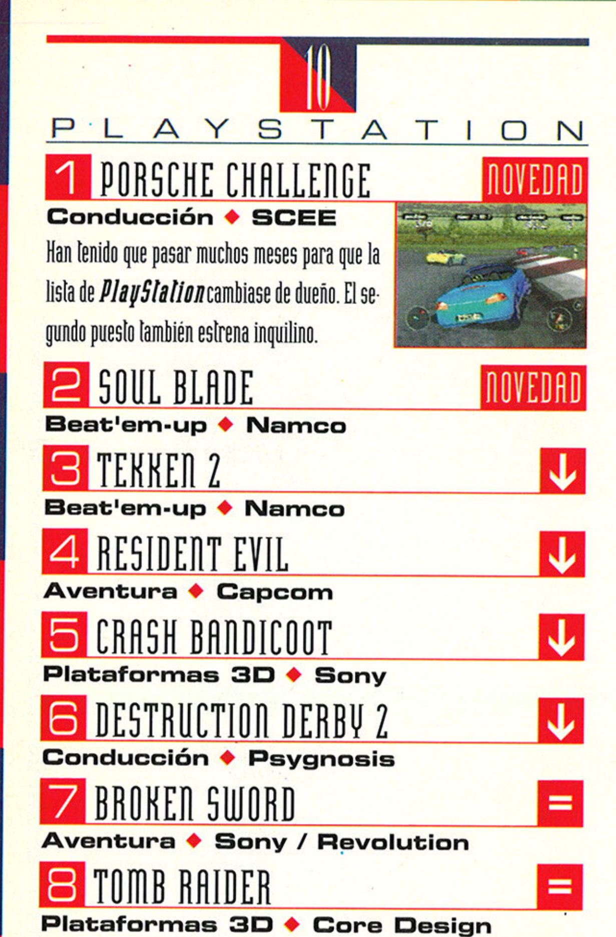
1 TOMB RIDER — =
Plataformas 3D ◆ Sega
No hay manera de desbancar al que ya ha sido proclamado mejor juego del año '96. La parte baja de la lista es la única que muestra actividad.

2 NIGHTS — =
Arcade ◆ Sega

3 DARK SAVIOR — =
Action RPG ◆ Sega / Climax

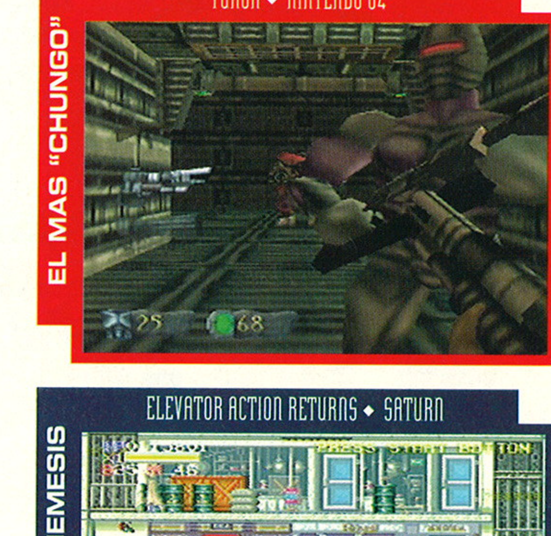
4

EL MAS "PEQUEÑO"



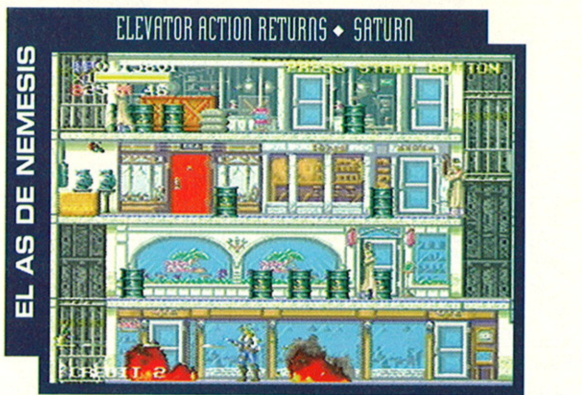
MICROMACHINES V3 ◆ PLAYSTATION

EL MAS "CHUNGO"



TUROK ◆ NINTENDO 64

EL AS DE NEMESIS



ELEVATOR ACTION RETURNS ◆ SATURN

5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 — =
Plataformas ◆ Nintendo

2 MONSTER MAX — =
Filmation ◆ Titus / Rare

3 DONKEY KONG LAND — =
Plataformas ◆ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS'95 — =
Beat´em-up ◆ SNK

5 TETRIS ATTACK — =
Puzzle ◆ Nintendo

5 GAME GEAR

1 ARENA — =
Shoot´em-up ◆ Sega

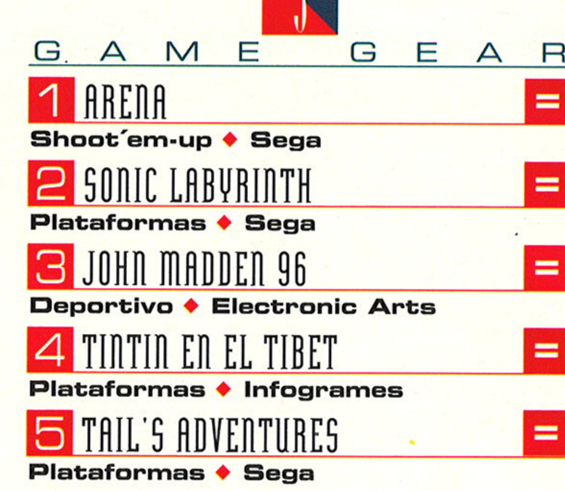
2 SONIC LABYRINTH — =
Plataformas ◆ Sega

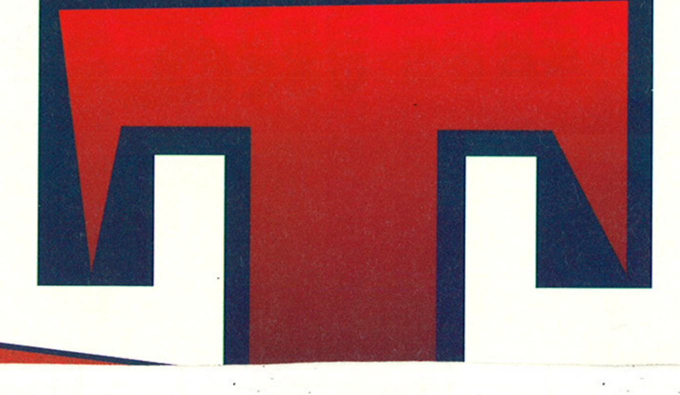
3 JOHN MADDEN 96 — =
Deportivo ◆ Electronic Arts

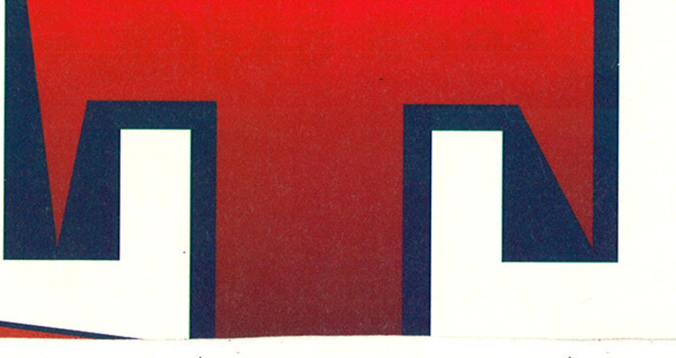
4 TINTIN EN EL TIBET — =
Plataformas ◆ Infogrames

5 TAIL'S ADVENTURES — =
Plataformas ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







Beat'em-up ◆ Sega/Bandai

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 DIE HARD ARCADE ↑
Beat'em-up ◆ Sega

7 SEGA AGES ↓
Clásicos ◆ Sega

8 MASS DESTRUCTION NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ BMG

9 SOVIET STRIKE NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Electronic Arts

10 VIRTUA COP 2 ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

SUPER JUEGOS TOP 10

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
La entrada de TERRANIGMA en el cuarto puesto ha permitido que los títulos que le siguen pierdan posiciones con respecto al mes anterior.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ◆ Nintendo / Hal

4 TERRANIGMA NOVEDAD
Action RPG ◆ Enix

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

6 I.S.S. SOCCER DELUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

7 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

8 DK COUNTRY 2 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

9 WINTER GOLD ↓
Deportivo ◆ Nintendo

10 SECRET OF EVERMORE ↓
Action RPG ◆ Square

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ◆ Sega
La muerte clínica de la lista de *Mega Drive* está cada vez más cerca. Solo un milagro conseguirá que este TOP 10 pueda volver a la vida.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

4 DISNEY COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

5 SEGA COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 VECTORMAN =
Shoot´em-up ◆ Sega

9 MICROMACHINES 96 =
Conducción ◆ Codemasters

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

2 ART OF FIGHTING 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

3 KING OF FIGHTERS´96 =
Beat´em-up ◆ SNK

4 SAMURAI SHODOWN 4 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG =
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

5 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D ◆ Nintendo

2 PILOTWINGS 64 =
Simulador de vuelo ◆ Nintendo

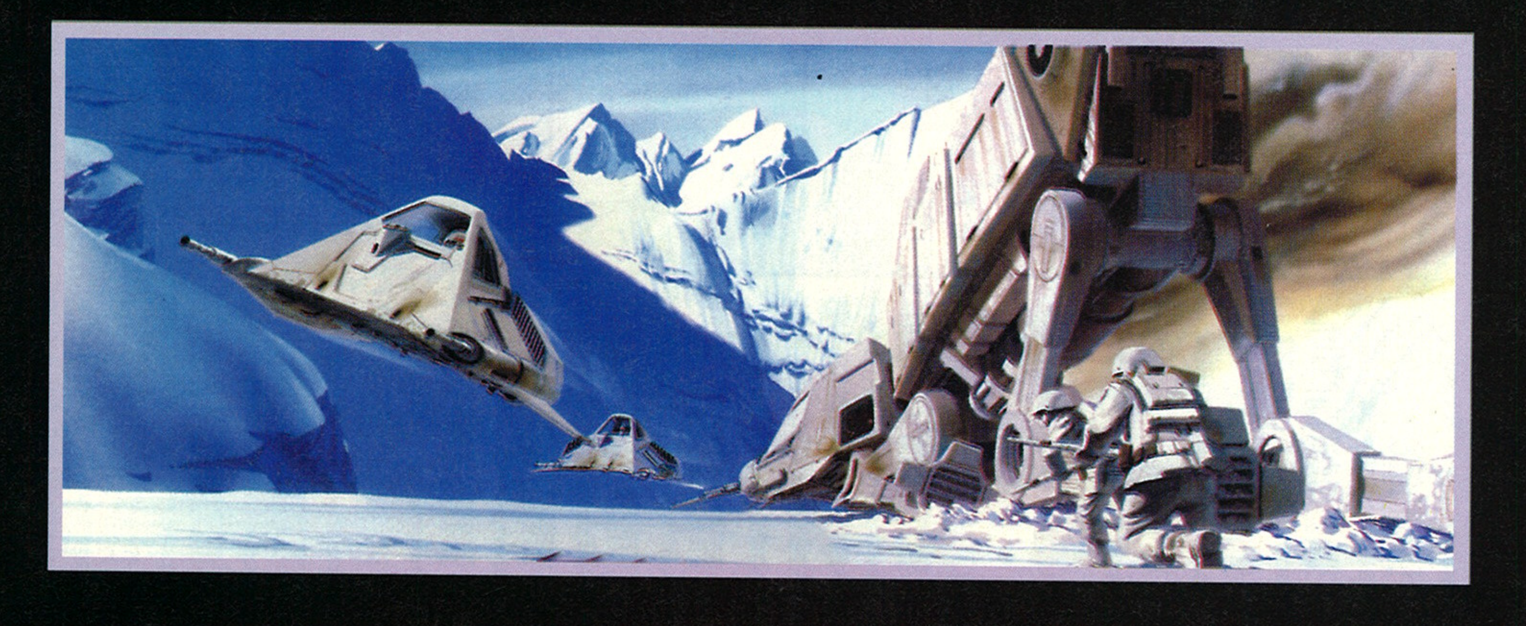
3 SHADOWS OF THE EMPIRE ↑
Arcade ◆ Lucas Arts

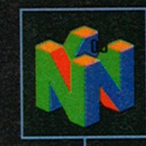
4 TUROK ↓
Shoot'em-up ◆ Acclaim

5 FIFA 64 NOVEDAD
Deportivo ◆ EA Sports

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

A PESAR DE CONTAR CON UNA LICENCIA QUE POR SI SOLA VENDE LO IMPENSABLE, LUCAS ARTS SE HA AUTOIMPUESTO LA OBLIGACION DE CREAR MARAVILLAS COMO ESTE SHADOWS OF THE EMPIRE.



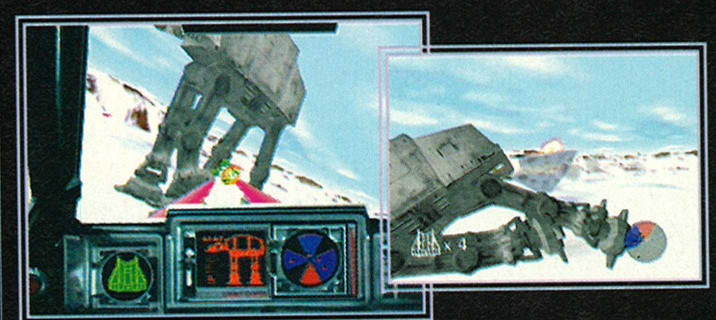


SOBRADO DE FUERZA

La aparición de *Nintendo 64* llevaba consigo la duda de saber si la calidad de sus juegos iban a estar a la altura de la propia consola. Nuestras miradas estaban puestas en dos títulos, posiblemente los más esperados de los últimos tiempos. Uno era SUPER MARIO 64, cuyas expectativas se han cumplido holgadamente. El otro, **SHADOWS OF THE EMPIRE**, es la pequeña joya que nos ocupa en estos momentos. Antes de empezar debemos aclarar algo. Pretender comparar SUPER MARIO 64 y **SHADOWS OF THE EMPIRE** es un tarea imposible y poco sensata. Cada uno es como es, respondiendo perfectamente a los estilos de juego que más se veneran en sus respectivos lugares de origen. El hilo argumental de **SHADOWS OF THE EMPIRE** se sitúa entre los capítulos IV y V de la saga, esto es, entre el IMPERIO CONTRAATACA y EL RETORNO DEL JEDI. Se han utilizado los muchos cabos sueltos que quedan entre ambas películas, al tiempo que se han incluido nuevos personajes como Xizor, la cabeza visible de un sindicato del crimen llamado Black Sun, un principe empeñado en destronar al todopoderoso Darth Vader, quien se encuentra sumido en importantes con-







BATTLE OF HOTH



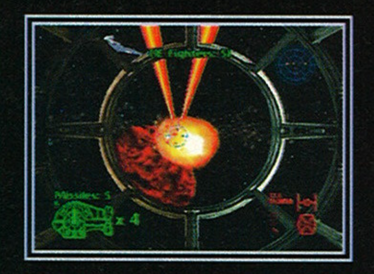


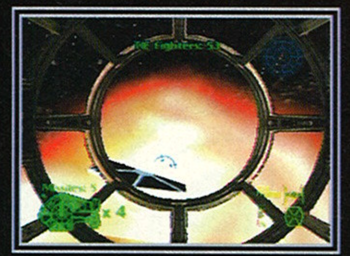


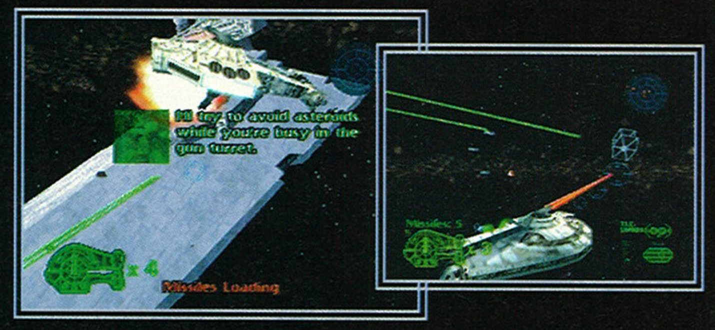
ESCAPE FROM ECHO BASE



SHADOWS OF THE EMPIRE







THE ASTEROID FIELD















ORD MANTELL JUNKYARD

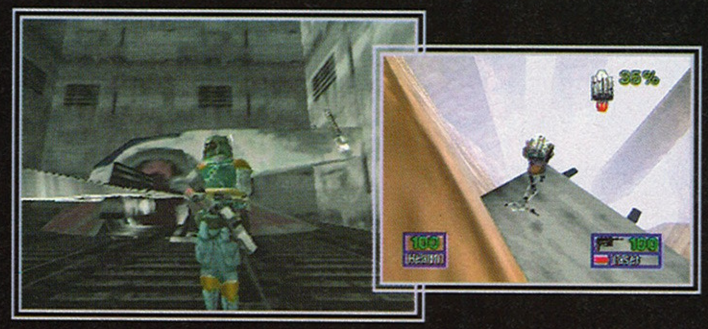
flictos emocionales con su hijo Luke Skywalker. Rendar, por otro lado, es el personaje ideado para dar vida al protagonista de **SHADOWS OF THE EMPIRE**, un tipo duro cuya personalidad se asemeja mucho a la de Han solo. De hecho, sus propios creadores no se esconden a la hora de admitir haberse fijado en él para crear a nuestro compañero de aventuras. A través de su persona nos moveremos por diez impresionantes escenarios sobre los que se pondrán en práctica diferentes sistemas de juego. El más utilizado será el ya clásico sistema en primera persona que **Apogee** revolucionó, y que ahora **Lucas Arts** ha perfeccionado, aunque no faltarán las impresionantes fases en el espacio, en las que por primera vez podremos movernos a nuestro antojo alrededor de inmensas naves imperiales, *lasers* y *Tie*



GALL SPACEPORT



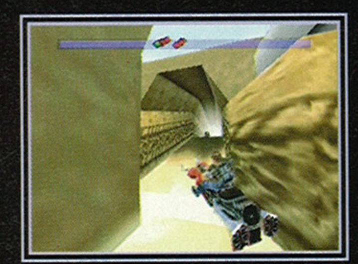
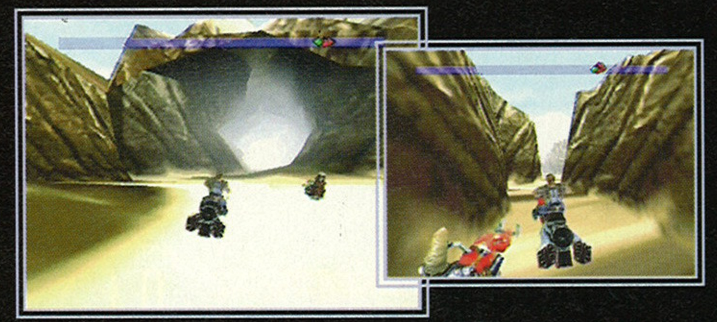










MOS EISLEY AND BEGGAR'S...

IMPERIAL FREIGHTER S.










SEWERS OF IMPERIAL CITY

RENDAR



EL INTREPIDO RENDAR, COMO PODEIS COMPROBAR, GUARDA UN CIERTO PARECIDO CON EL ALMA MATER DE LA SAGA DE LAS GALAXIAS, HAN SOLO.

Fighters (entre otras muchas cosas más). Eso sí, por encima de todas ellas está la primera fase en el desierto helado de Hoth, un exagerado despliegue visual al servicio de nuestro *Snow-walker* a través del cual se representará con todo detalle la batalla inicial de EL IMPERIO CONTRAATACA. Y es que, a partir de ahora, volar entre las patas de un *AT-AT Walker* o pasar a escasos centímetros de un *AT-ST Walker* dejará de ser un sueño, pasando a ser algo tan real como la ya demostrada potencia gráfica de **Nintendo 64**. El *engine 3D* creado por **Lucas Arts** ha permitido la creación de mapeados tan extensos como complejos, permitiéndonos incluso entrar en las naves que encontremos en los hangares, así como en infinidad de lugares se-

KIZOR'S PALACE



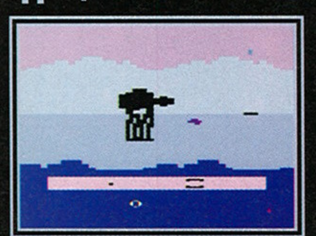








¡¡ QUE DIFERENCIA !!



La imagen que aparece a la izquierda corresponde a la versión de Atari 2600 que se hizo, hace algo más de 15 años, de la batalla de Hoth. Desde luego, el tiempo pasa para todos.

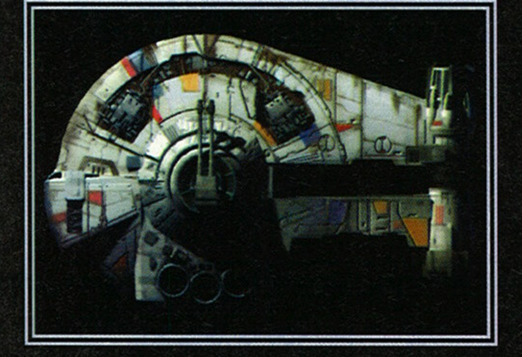


cretos que iremos descubriendo con el tiempo. Nos gustaría extendernos más, pero en esta ocasión es cierto el dicho de que una imagen vale más que mil palabras. O una música, que para eso se han digitalizado partituras de **John Williams** y **Joel McNeely**, una tarea complicada si tenemos en cuenta que **SHADOWS OF THE EMPIRE**, como es lógico, es un cartucho de «tan sólo» 96 megas.

J. C. MAYERICK



SKYHOOK BATTLE









	LUCAS ARTS
	LUCAS ARTS
MEGAS	96
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI (4 PARTIDAS)

GRAFICOS — 94

El movimiento de los escenarios no llega a ser tan suave como en SUPER MARIO 64, aunque también es verdad que éstos están mucho más elaborados.

MUSICA — 93

Genial banda sonora con partituras de John Williams y Joel McNeely. Lástima que las digitalizaciones de estas músicas no tengan, ni de lejos, calidad CD.

SONIDO FX — 94

Los característicos sonidos de los lasers han sido reproducidos con total fidelidada al igual que el resto de efectos, sobre todo las explosiones.

JUGABILIDAD — 94

Aunque en un principio nos cueste hacernos con el control del mando analógico, pronto veremos que ésta es la mejor forma de controlar a Rendar.

94 GLOBAL

Hace 20 años nació la magnífica saga de las Galaxias, prodigio de la historia de cine y elemento de culto para muchos mortales. Hoy, por suerte, podemos recorrer aquellos impresionantes escenarios a través de detallados entornos 3D, al tiempo que participamos en los ya inolvidables combates en el espacio.

\+ La mejor adaptación que jamás se ha realizado sobre la histórica saga de las Galaxias.

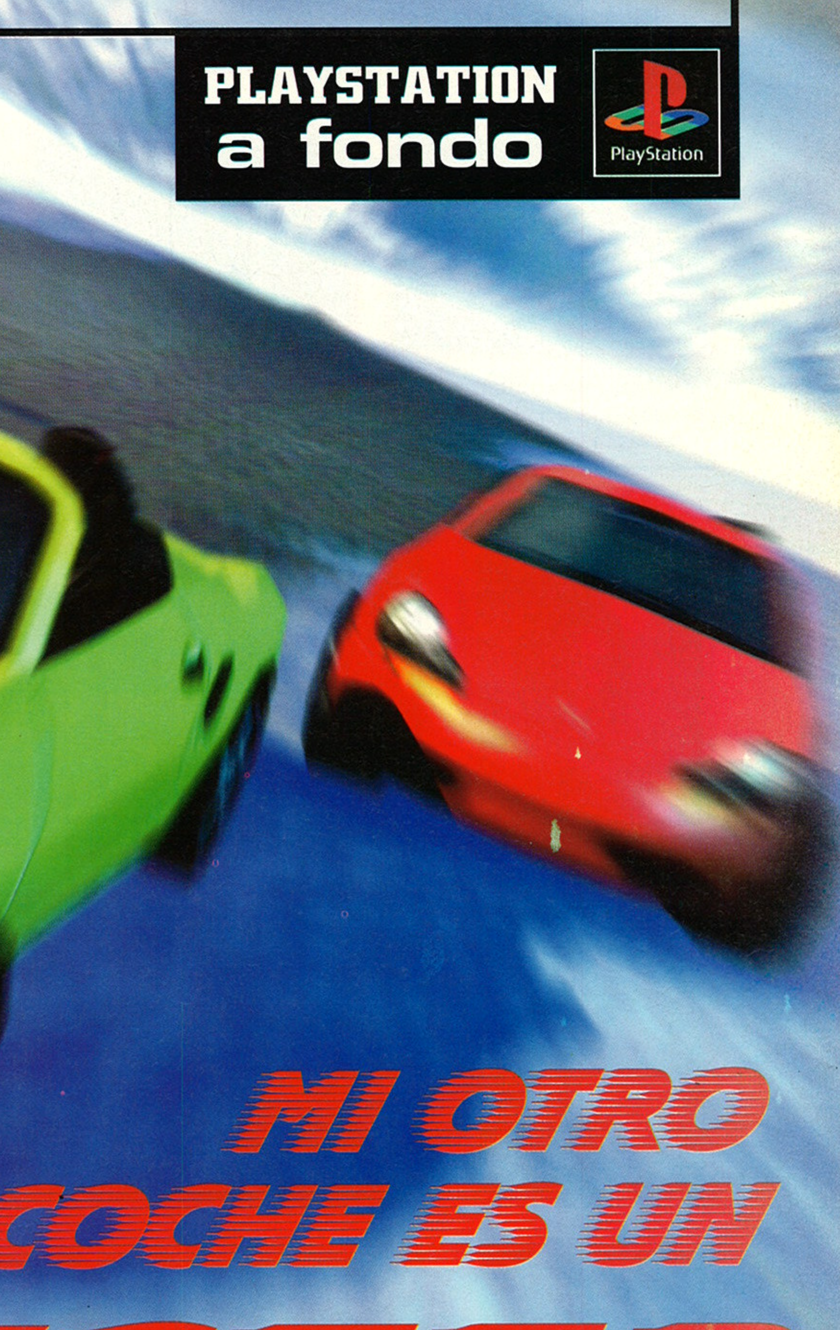
− ç.Diez niveles (aunque sean tan largos como éstos) nos parecen pocos. Pero menos es nada.



EN MOMENTOS COMO ESTE, UNO SE SIENTE PRIVILEGIADO POR DISPONER DE UNA OBRA MAESTRA ANTES QUE NADIE. PERO MAS QUE NADA, POR PODER CONTAR A TODO EL MUNDO LO MARAVILLOSO QUE PUEDE LLEGAR A SER UN SIMPLE JUEGO.

PLAYSTATION a fondo

PlayStation



MI OTRO COCHE ES UN BOXSTER

MODOS DE JUEGO

2 JUGADORES





Ni siquiera este modo de dos jugadores, a pantalla partida, conseguirá que el engine 3D de PORSCHE CHALLENGE pierda un ápice de su efectividad.

CAMPEONATO





En este modo nos enfrentaremos, por este orden, a las versiones cortas, largas e interactivas de los circuitos. Si superamos todos, accederemos al modo espejo.

ESPEJO





Tras quedar primeros en las 36 carreras del campeonato, tendremos acceso al modo mirror, que no es más que los mismos circuitos pero invertidos horizontalmente.

CRONOMETRADA





En este modo intentaremos superar una y otra vez nuestros mejores tiempos. Como referencia tendremos al coche fantasma, que representa nuestra mejor vuelta.



RACHEL





Esta imponente moza cuenta con un Boxster capaz de alcanzar velocidades punta en mucho menos tiempo.





TAKA-BO





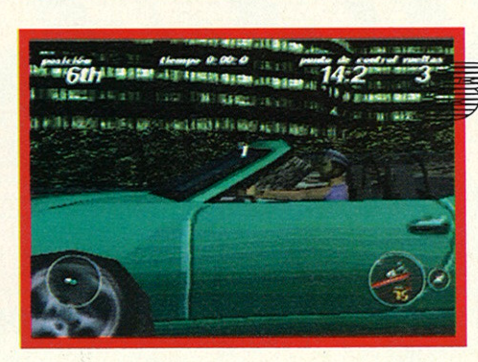
Junto con Nikita, es el mas "colgadillo" de la cuadrilla. Sin duda es mucho más divertido correr con ellos.





BEATS





Al igual que Marco, Beats es más rápido que los demás pilotos, aunque su Boxster es menos estable.







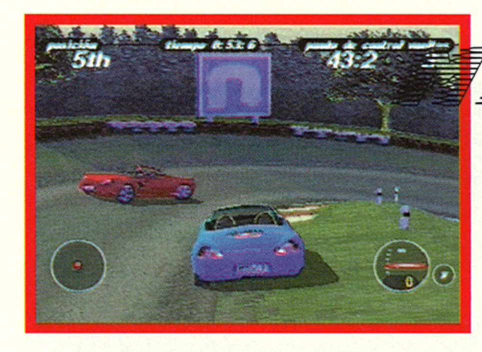
La verdad es que con todo lo que hemos hablado sobre este juego, poco o muy poco nos queda por contar. Tan sólo ratificar lo que os hemos venido comentando en los últimos meses: **PORSCHE CHALLENGE** es, hoy por hoy, el mejor simulador automovilístico que ha pasado por consola alguna. Y para sorpresa de todos, **i0**, grupo de programación encargado del proyecto, es uno de los equipos de desarrollo interno de SCEE, con lo que por fin se acaba con el pseudo-monopolio que los programadores nipones habían impuesto en este tipo de juegos. Ponerse a los mandos de **PORSCHE CHALLENGE** es sumergirse en un increíble mundo 3D sobre el que se han aplicado los mejores efectos de luz que jamás hemos visto en juego alguno. Alpes, USA, Stuttgart y Japón son los cuatro circuitos que deberemos afrontar, todos ellos con trazados ciertamente complejos que permiten la creación de innumerables variantes, y que alcanzarán su máxima expresión en los modos interactivos, en los que se abrirán y cerrarán tramos de forma aleatoria. Todos ellos, pese a su complejidad, se mueven con una suficiencia pasmosa, fruto del gran trabajo que el equipo de desarrollo ha pues-




NIKITA

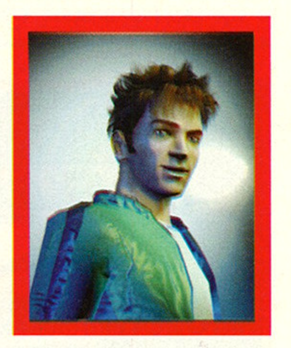
No es la protagonista de la película del mismo nombre, aunque sí parece ser igual de atrevida que ella.




MARCO

A pesar de su lamentable aspecto, Marco es uno de los pilotos que más estabilidad nos proporcionará.



DAN

El, junto con su Boxster, es el mejor personaje que podemos seleccionar si jugamos por primera vez.




CIRCUITOS





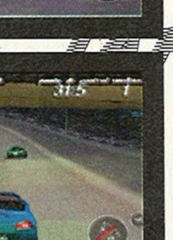

El circuito más sorprendente de los cuatro es, a la vez, uno de los más agradecidos a la hora de conducir.






Mucho tiempo y dedicación os hará falta para dominar vuestro Boxster sobre las carreteras heladas de los Alpes.





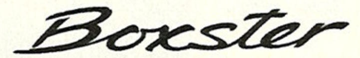

La oscuridad de la noche y alguna que otra calle cortada serán nuestros principales enemigos en este circuito.





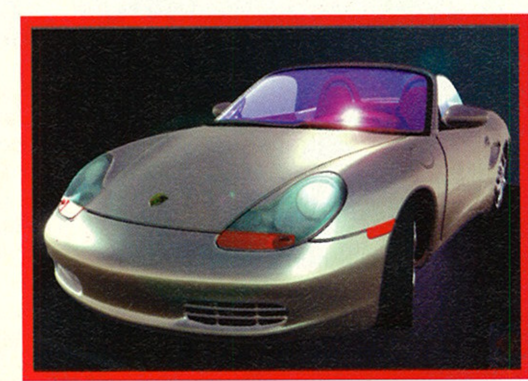

El circuito de pruebas de Porsche ha sido trasladado, con toda fidelidad, al mundo 3D de PORSCHE CHALLENGE.





Boxster

Este maravilla estará a nuestra disposición. Para conseguir un mejor control del vehículo, la gente de i0 ha incluido cuatro vistas diferentes. Dos externas, una interna y una trasera.














MOSTRACION

Solo echarle un ojo a las carreras de demostración hará que pasemos horas y horas de diversión.



to en la creación del *engine 3D*. A nivel técnico, entonces, ningún pero. ¿Y en jugabilidad? Bueno, reconozco que es mucho el tiempo que he invertido en testear hasta la extenuación este juego, pero aún ahora siento la necesidad de volver a coger el *pad* y superar los ya casi insuperables tiempos que he registrado. El modo de dos jugadores, en cambio, es otro cantar (mejor aún, si cabe). Una cosa es competir, pero **PORSCHE CHALLENGE** te llevará, con toda seguridad, al enfrentamiento directo. Nunca un modo de dos jugadores fue tan divertido. Esta obra maestra se completa con pistas de audio para cada circuito y unos efectos de sonido simplemente geniales (el ruido del motor es incréble).

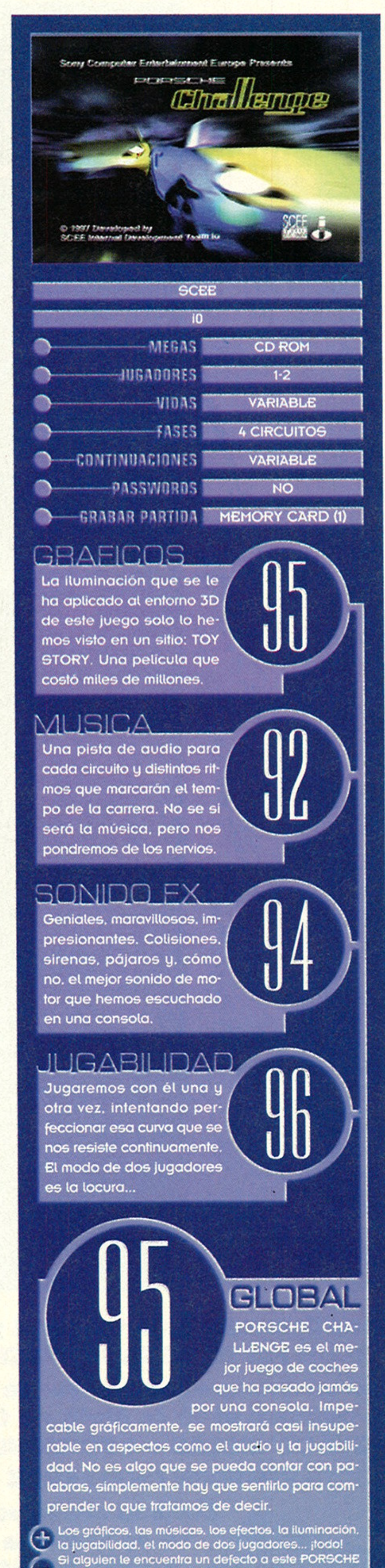
J. C. MAYERICK

COCHE FANTASMA



PROTOTIPO



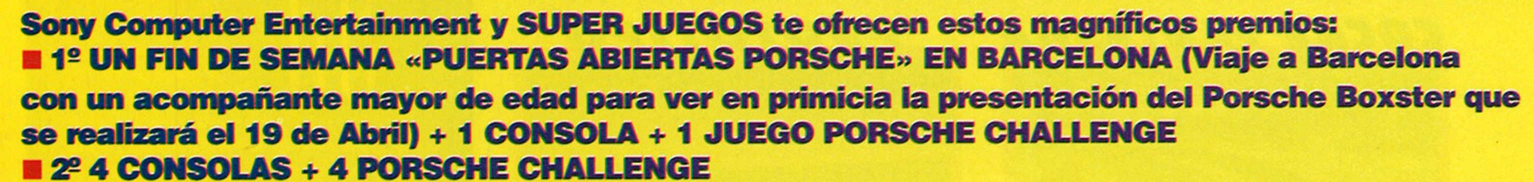


PORSCHE
Challenge

Po

SI QUIERES DISFRUTAR CONDUCIENDO UN PORSCHE Y SENTIR EL VERTIGO DE IR A TODA VELOCIDAD CON ESTE ESPECTACULAR JUEGAZO DE PLAYSTATION, A QUE ESTAS ESPERANDO. LEE ATENTAMENTE LAS BASES DEL CONCURSO Y ¡¡¡PARTICIPA!!!





Sony Computer Entertainment y SUPER JUEGOS te ofrecen estos magníficos premios:

- **1º UN FIN DE SEMANA «PUERTAS ABIERTAS PORSCHE» EN BARCELONA (Viaje a Barcelona con un acompañante mayor de edad para ver en primicia la presentación del Porsche Boxster que se realizará el 19 de Abril) + 1 CONSOLA + 1 JUEGO PORSCHE CHALLENGE**
- **2º 4 CONSOLAS + 4 PORSCHE CHALLENGE**
- **3º 15 PORSCHE CHALLENGE**

Envía tu cupón poniendo todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 19 de Abril a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO PORSCHE CHALLENGE». Los resultados se publicarán en el número de Mayo de la revista SUPER JUEGOS.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

rsche Challenge

Concurso

PREGUNTAS:

1. ¿En qué año se fundó la compañía Porsche?
2. ¿En qué ciudad alemana tiene su base la compañía Porsche?
3. ¿Cuántos circuitos tiene el juego?
4. ¿Cuántos pilotos podéis elegir en PORSCHE CHALLENGE?
5. ¿Qué otro juego para PlayStation han programado los creadores de Porsche?

RESPUESTAS:

1: ....
2: ....
3: ....
4: ....
5: ....

NOMBRE: ____________________
APELLIDOS: ____________________
DOMICILIO: ____________________
____

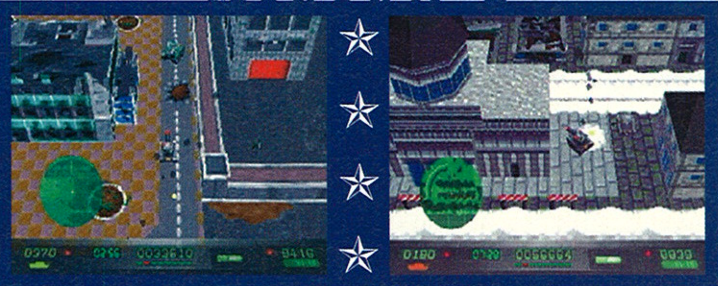
POBLACION: ____________________
PROVINCIA: ____________________
C. POSTAL: ____________________
TELEFONO: ____________________

MISION 1



La primera toma de contacto con nuestro potente tanque. Una campaña sencilla en la que bastará destrozarlo todo.

MISION 2



Como su nombre, Seek and Destroy, indica, en esta misión tendremos que localizar y destruir peligrosos objetivos militares.

MISION 3



En algunas campañas la variedad de los escenarios es bastante destacable, encontrando desde desiertos a campos nevados.





HIERRO INCAN

MASS DESTRUCTION está destinado a ser uno de los grandes del 97. Los que hayáis leído nuestras páginas en los últimos meses, seguro que encontraréis bastantes semejanzas visuales entre este compacto y RETURN FIRE, otro divertido juego protagonizado por tanquecitos y que apareció en ***3DO*** y ***PlayStation***, pero las similitudes son tan sólo cosméticas. Las excelencias técnicas son tantas que podríamos pasar meses hablando de ellas. En primer lugar, el desplazamiento de pantalla es de lo más suave que hemos visto en 3D, y en ningún momento se produce ni la más mínima ralentización, por muchos enemigos y explosiones que haya en pantalla. Los gráficos están realizados perfectamente, con algunos escenarios verdaderamente preciosos, aunque lo divertido es destrozar estos parajes. Este es uno de los puntos fuertes de **MASS DESTRUCTION**, ya que el juego hace honor a su nombre, y podremos destrozarlo todo, desde cosas tan lógicas como tanques, aviones, soldados... hasta otras como semáforos, edificios, transeúntes, urbanizaciones, o coches. El arsenal de armas del tanque es descomunal, y posee algunas ar-







La suavidad y espectacularidad de los gráficos superan con creces a todo lo visto anteriormente, SOVIET STRIKE incluido.



mas verdaderamente espectaculares. Nos será práctico aprender para qué son útiles cada una de ellas. Hay cosas que es más divertido eliminar de una cierta manera, por ejemplo los soldaditos, a los que os aconsejo atropellar o quemar con el lanzallamas. En cuanto el resto del juego, deciros que está estructurado por misiones de manera muy similar a la saga STRIKE, pero con una dificultad bastante más ajustada. En el apartado sonoro, aparte de la carencia de músicas (tan sólo cuenta con dos), nos encontramos con unos efectos de sonido verdaderamente brillantes. Personalmente os aconsejo desconectar la música y jugar sólo con los efectos. A **MASS DESTRUCTION** le sobran cualidades para ser uno de los grandes juegos del año en *Saturn*.

THE PUNISHER

DESCENTE

MISION 5

Para superar con éxito este último escenario será necesario escoger el tanque adecuado para cada una de las misiones.





BMG INTERACTIVE	
NMS SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	24
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 93
A los que les pareció increíble SOVIET S., verán como a la misma calidad gráfica se une una gran suavidad de movimientos.

MUSICA 72
Sin duda el punto más flojo del compacto, tan sólo dos melodías, que no son, ni por asomo, nada del otro mundo.

SONIDO FX 92
Centenares de explosiones acompañadas por los desgarradores gritos agónicos de los soldados. Un deleite auditivo.

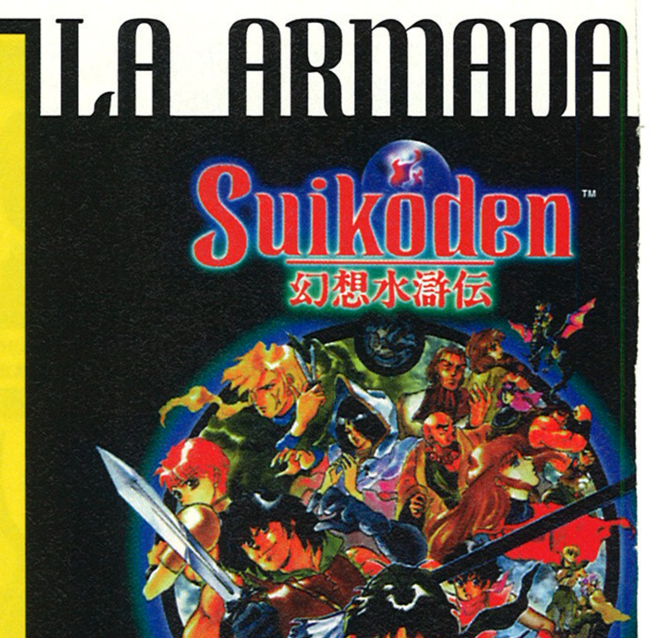
JUGABILIDAD 93
El control de los tres tanques es perfecto. Incluso es sencillo controlar las torretas del tanque. Una gozada.

GLOBAL 93
La espectacularidad SOVIET STRIKE mezclada con la diversión de CANNON FODDER, todo ello con una realización técnica sin precedentes. Una maravilla que los usuarios de Sega Saturn no deberían perderse por nada de este mundo. Si realmente sabéis apreciar este tipo de juegos, sin duda descubriréis en M.D. un montón de alicientes.

+ No hay nada en este juego que no sea divertido, espectacular y salvaje.

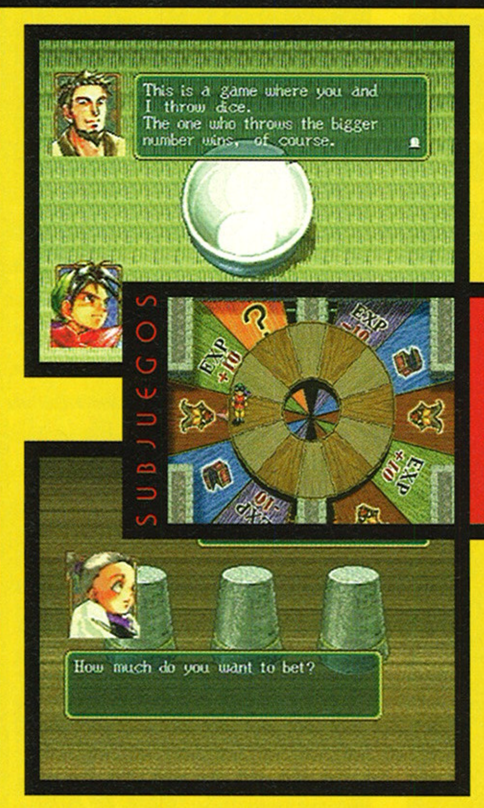
− La casi ausencia de melodías entristece un tanto la acción.

LA ARMADA



PRIMERA PARTE

Esta podría ser la introducción perfecta a lo que nos espera en este brillante *RPG* de **Konami** que ya vio la luz la pasada primavera en **Japón** (GENSO SUIKODEN) y las pasadas Navidades en **Estados Unidos**. Ahora le ha tocado el turno a **Europa** de disfrutar con el mejor *RPG* jamás creado para una máquina de 32 *bits* y que sólo es superado por FINAL FANTASY VII de **Square** (sobran las palabras) y WILD ARMS de **SCE**. **Konami** inicia su andadura *RPG* por tierras occidentales con una de sus mejores y mayores producciones lúdicas y auténtico juego de culto en **Japón** y **Estados Unidos**, país éste último donde ha cosechado un éxito



SUBJUEGOS

Algunos os permitirán ganar, o perder, suculentas sumas de dinero mediante divertidas apuestas y otros seguir avanzando en el juego.





EL CASTILLO

La aventura comienza en el interior del castillo de Barbarossa. Tras los sabios consejos de tu padre, serás guiado ante el emperador y la enigmática pero hermosa Lady Windy.





CASA DE TEO

Tus amigos esperan impacientes en casa las noticias sobre tu encuentro con el emperador. Tras un opíparo banquete, todos se acuestan y Teo, tu padre, parte hacia el norte.





GREGMINSTER

Aprovecha para pasear por tu pueblo natal y tomar contacto con Sonya y Milich. Dirígete al castillo para recibir instrucciones de tu primera misión en el ejército imperial.



INVENCIBLE

Hace mucho tiempo había un emperador legendario llamado Barbarossa. El sol se está poniendo sobre su vasto imperio Scarlet Moon, y las 108 estrellas del destino observan desde lo alto del firmamento. Un día, Teo Mc Dohl, uno de los cinco generales del imperio, tiene que viajar hacia el norte para proteger las fronteras. Mientras tanto su hijo, acompañado de sus cuatro mejores amigos, comienza su carrera en el ejército y observa por primera vez el mundo que le rodea con sus propios ojos. Un mundo lleno de odio y resentimiento hacia el imperio se abre ante él...

sin precedentes y que ha obligado a la propia **Konami** a traducir al idioma anglosajón su siguiente *RPG* (VANDAL HEARTS) con una rapidez pasmosa, adelantándose nueve meses a la fecha prevista. **SUIKODEN** nos pone a los mandos de un *RPG* de corte clásico y costumbrista en el que lo primero que llama la atención es la no traducción al castellano, un error importante teniendo en cuenta que el nivel de inglés en los diálogos es medio-alto. Aunque a nadie se le escapa que los amantes de este sagrado género estamos acostumbrados a este tipo de inconvenientes. A mí personalmente no me importa, prefiero jugar con textos en inglés a tener que quedarme con las ganas de disfrutar de la magia y brillantez de los mejores *RPG´s* del momento. Y **SUIKODEN** es uno de ellos, aunque gráficamente nos hará dudar de la potencia gráfica de nuestra consola debido a la discreta utilización de la paleta de color de ***PlayStation*** y a la deficiente animación de los personajes (ambas de peor calidad que algunas producciones de **Square** para ***SNES***). Pero la calidad de un *RPG* no se mide por este rasero, en este caso cobran vital importancia la solidez del argumento, el desarrollo y devenir de los hechos y situaciones, la curva de di-







LADY LEKNAAT

Tu primera misión será recoger los resultados de la carta astral de Lady Leknaat en una remota isla del imperio Scarlet Moon. El viaje transcurrirá a lomos de un dragón.







ROCKLAND

La segunda misión encomendada por Kraze te llevará a Rockland para recaudar impuestos. En el Monte Seifu tendrá lugar un cruento combate contra Varkas y Sydonia.





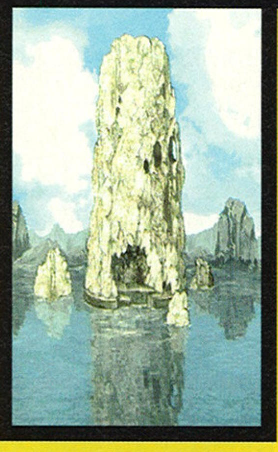
¿DONDE ESTA TED?

Tu gran amigo de la infancia Ted es llevado ante la presencia de Lady Windy, que intenta apoderarse de la runa mágica Soul Eater. Huida de Gregminster en plena tormenta.

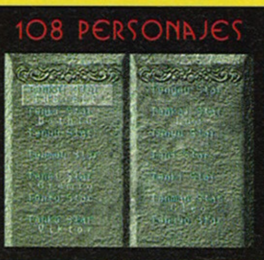


ficultad a la hora de combatir con los enemigos y la sensación de estar inmerso en la aventura y en la piel del personaje principal, sintiendo el calor, el frío, la desesperación, la alegría, la emoción... En **SUIKODEN** todo esto está garantizado, y junto a la maravillosa banda sonora que acompaña al juego conforman el sólido eje central de uno de los más brillantes *RPG´s* de todos los tiempos. **SUIKODEN** se iniciará como una entrañable aventura de cinco jóvenes muchachos a las ordenes del imperio y acabará como una auténtica guerra civil de épicas proporciones e irreparables consecuencias. Por eso he querido dividir mi comentario de **SUIKODEN** en dos partes, creo que el juego se lo merece debido a la sabrosa complejidad de su argumento y a su atractivo desarrollo. En esta primera entrega tan sólo quiero mostraros un anticipo de lo que os espera en esta grandiosa creación de **Konami**, en la que vuestra misión será crear un poderoso ejército de liberación (formado por nada más y nada menos que 108 personajes que iremos reclutando a lo largo del juego) para luchar contra las fuerzas del imperio y, lo que es más importante aún, contra nuestro propio padre. Así es **SUIKODEN**, dramático como pocos y épico como ninguno. Lo dicho, hasta el mes que viene en el que completaré la *review* de este colosal *RPG*.

THE ELF



108 PERSONAJES





LENANKAMP

Viktor os ayuda a huir de la posada y os recomienda partir hacia Lenankamp. Tras ser sorprendidos por la guardia imperial, tendréis que huir por un pasadizo secreto...





LA BELLA ODESSA

En los sótanos de la posada encontraréis a Odessa, líder del movimiento de liberación. Tendréis que regresar a Rockland para liberar a unos viejos conocidos: Varkas y Sydonia.





EL MONTE TIGERFUL

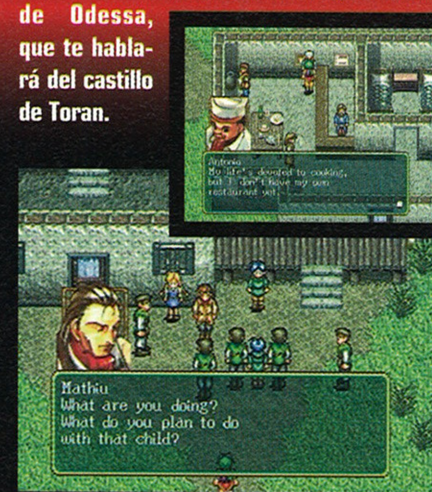
Odessa te pide que la acompañes al Monte Tigerful para entregar unos planos secretos a Kage. De vuelta a Lenankamp Odessa encuentra la muerte a manos del ejército imperial.





KWABA-SEIKA

Al atravesar la fortaleza de Kwaba tendrás que engañar a la guardia fronteriza de Ain Gide. En Seika hallarás a Mathiu, hermano de Odessa, que te hablará del castillo de Toran.







DE VUELTA AL CASTILLO

Tras acabar con Kraze y recuperar a Pahn regresarás al castillo acompañado de Lepant y su mujer. Allí te esperan Varkas, Sydonia y un elfo en apuros llamado Kirkis...





COMBATES

Los combates tienen importancia vital en SUIKODEN. De una sabia formación, la combinación de fuerzas y la utilización de las runas mágicas depende tu éxito.



RUMBO A KAKU

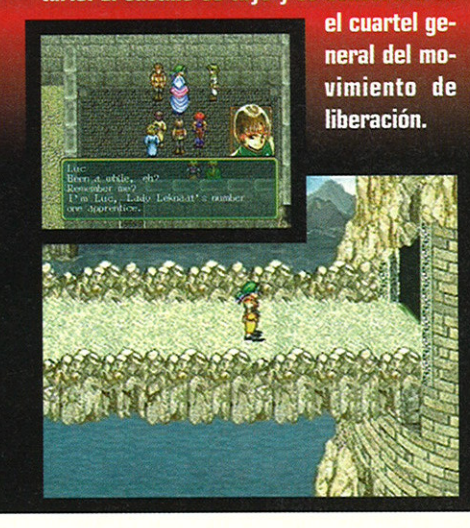
Aquí conocerás a Tai Ho, la única persona capaz de llevarte a la isla donde se alza el castillo de Toran, pero antes tendrás que ganarle a los dados. Camille se unirá al grupo.





EL CASTILLO DE TORAN

Una vez en el interior del castillo tendrás que llegar hasta el dragón zombie y derrotarle. El castillo es tuyo y se convertirá en el cuartel general del movimiento de liberación.





BUSCANDO A LEPANT

Mathiu te recomienda que establezcas contacto con Lepant en Kouan, pero su sirviente no te dejará pasar. Gracias a Krin y tras robar la espada de Lepant, le encontrarás.




SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
MÁS VALE MAÑA
AMANDA
INTERMISSION DEMO
SECRET CODES
AKUMA
DEVILOT
DAN
ENTER THESE CODES ON THE PLAYER SELECT SCREEN IN EITHER THE ARCADE, VS, OR MASTER ARCADE MODE.
PRESS B TO EXIT
AKUMA
WINNER
TOTAL SCORE 31380
MAX CHAIN 2
MAX POWER GEM 4
I'm the strongest puzzle fighter in the world!





MEI-LING

PUZZLE MODE

Consigue los 48 godies que encierra este modo de juego, entre los que se incluyen tres personajes secretos, menús de efectos de sonido y música, una canción interpretada por Sakura, uniformes de otros colores e incluso una galería de ilustracciones.





Adicción y humor a raudales son los dos ingredientes principales de este nuevo juego de puzzle para PSX y Saturn, en el que los luchadores de STREET FIGHTER ALPHA 2 y DARKSTALKERS se enzarzan en un encarnizado torneo en el que las neuronas prevalecen sobre el músculo.

En los últimos meses, primero en **JAPANMANIA** y luego en *preview*, os hemos ido narrando las indiscutibles virtudes de este nuevo puzzle para 32 *bits*, adaptación de una recreativa de gran éxito en **Japón**. Con una mecánica bastante cercana al BAKU BAKU ANIMAL de **Sega**, **SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO** presenta diversas opciones de juego, desde el inevitable *Modo Versus* hasta un modo exclusivo de esta adaptación doméstica, consistente en ir ganando regalos o *Goodies*, como en CHRISTMAS NIGHTS. La clave del éxito en **PUZZLE FIGHTER** consiste en apilar bloques de fichas de un mismo color, y en el momento preciso descargar sobre ellos la ficha especial que los eliminará de la pantalla. Cuanto mayor sea el bloque formado y más larga la cadena de desapariciones, nuestro luchador propinará sobre el contrario todo tipo de magias especiales y *combos*. Colosalmente divertido, **PUZZLE FIGHTER** está especialmente indicado para aquellos que veneran los juegos tipo TETRIS, y más concretamente los piques contra otro jugador. Con este juego lo tienen asegurado.

NEMESIS



DAN





DEVILOT



	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 87
En un juego de esta calaña, los gráficos pasan a ser algo secundario. De todas formas, las caricaturas SD son geniales.

MUSICA 91
Melodías de ALPHA 2 y DARKSTALKERS. Se puede elegir entre la música original de la coin-op y otra totalmente remezclada.

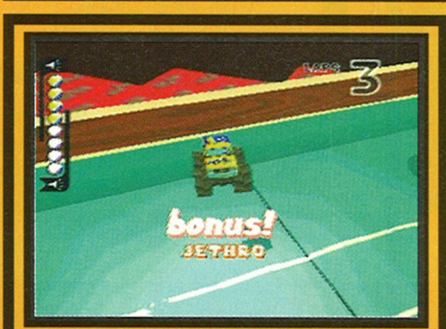
SONIDO FX 90
Capcom ha desistido de traducir los continuos gritos y comentarios de los luchadores, que permanecen en japonés.

JUGABILIDAD 92
Endiabladamente divertido, lo bueno y lo malo del juego es que no sabes si vas a ganar el round hasta el último momento.

GLOBAL 91
Aunque la facilidad con que nos vence la computadora puede resultar en ocasiones frustrante, PUZZLE FIGHTER es en general bastante jugable, y sobre todo muy adictivo. Y la posibilidad de acumular extras y regalos, como la galería de ilustraciones, no hace sino engancharnos a la pantalla hasta obtener los 48 Goodies. Un gran juego.

+ Aun después de acabar los modo normal y Street Puzzle te queda el Master Arcade.
− Algunas derrotas frente a la máquina son totalmente injustas. Son un auténtico robo.











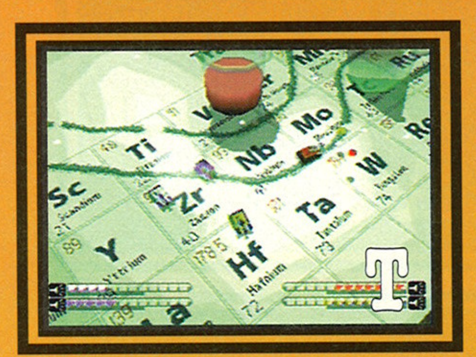
MICROMACHINES es a Codemasters lo que STREET FIGHTER 2 es a Capcom o FIFA SOCCER a Electronic Arts. Todo un torrente de jugabilidad que en su paso a 32 bits ha ganado en espectacularidad gráfica sin perder ni un ápice de su capacidad de entretenimiento.

Si hay un juego de coches que gozó del beneplácito de todos los usuarios de consola fue MICROMACHINES. Un concepto en su momento revolucionario que nadie pudo superar en cuanto a jugabilidad sobre todo a la hora de participar simultáneamente con amigos. Después de visitar dos generaciones de consolas, 8 y 16 *bits*, y vender nada más y nada menos que 750.000 unidades, por fin tenemos ya entre nosotros la versión de 32 *bits* con la principal novedad de que las 2D habituales se han transformado en un universo tridimensional recreado de una forma no sólo perfecta, sino inteligente, que permite al jugador controlar perfectamente su minibólido.

A grandes rasgos, **MICROMACHINES V3** incorpora 32 vehículos diferentes, como deportivos, *buggies*, *big foots*, fuera-bordas, camiones, *hovercrafts*, autobuses e incluso caravanas. Se competirá a lo largo de 48 circuitos diferentes, todos ellos con multitud de detalles y novedades, como la inclusion de *items* que proporcionan armas a los coches y que añaden un nuevo aliciente a las ya de por sí frenéticas carreras. Por si esto fuera poco, también se han incorporado *Prize Cars*, que son coches de regalo que se obtienen al lograr los mejores tiempos en *time trial* o batiendo a la *CPU* en *Head to Head*. Hasta **Internet**, pero de una forma indirecta, ha sido contemplado, ya que si logras un buen tiempo, puedes ir

Jethro Dwayne Cherry Spider

MULTIPLAYERS



Por supuesto, y unido al colosal modo Party Play, cuando decidáis «enchufar» hasta 4 mandos en la consola vía Multitap será cuando os lo pasaréis como auténticos enanos.

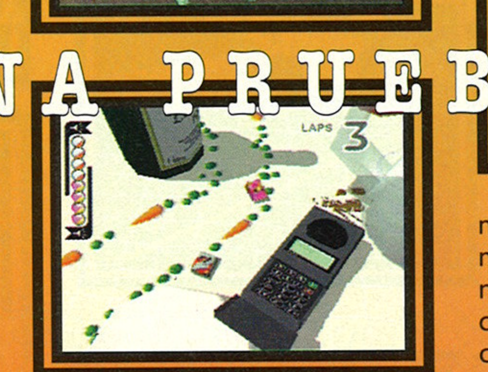


TORNEO

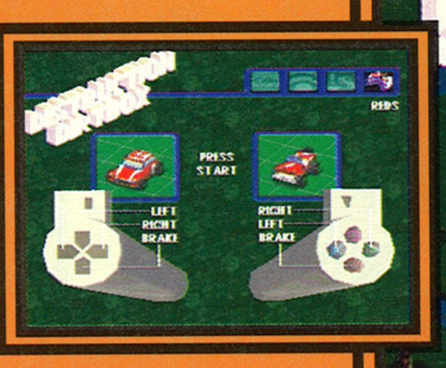




UNA PRUEBA



a la *web* de **Codemasters** y registrarlo, y así comparar tu tiempo con los del resto del mundo. Es decir, un juego de lo más completo que además de estar respaldado por un universo gráfico pluscuamperfecto, ha sido rodeado de un entorno de opciones y modos de juego que lo hacen, hasta el momento, imbatible. Ya metidos de lleno entre los surcos del CD, debemos hacer una referencia a los menús de opciones, que representan una especie de pueblecito en el que cada casa es una de las modalidades de







NO IMPORTA EL TAMAÑO

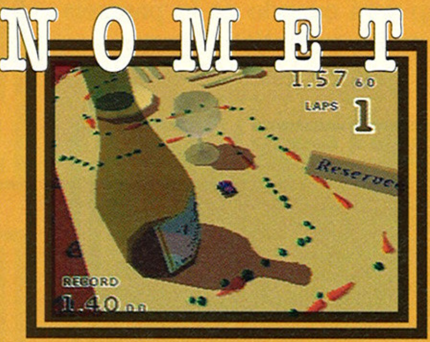
UN JUGADOR

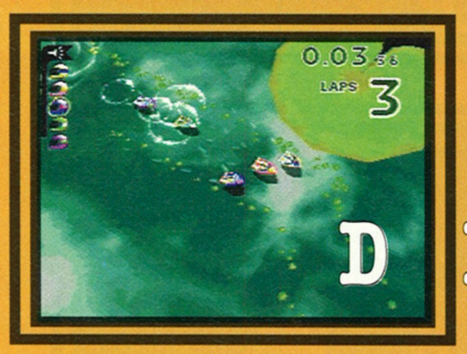
Aunque con amigos es cuando realmente se disfruta, la gente de **Codemasters** ha puesto toda la carne en el asador para que jugando uno sólo resulte tremendamente adictivo.

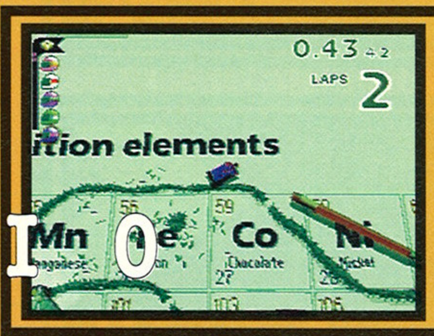




CRONOMETRADO



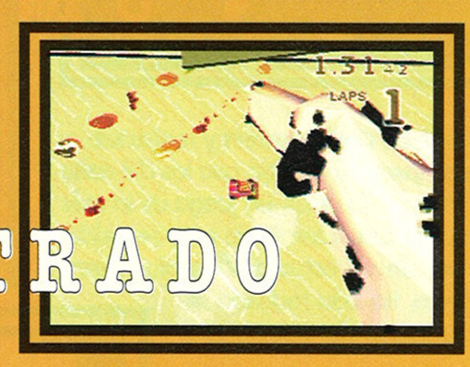




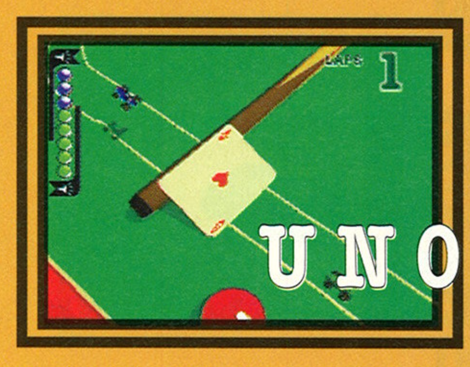
DESAFIO







NO CRONOMETRADO





UNO CONTRA UNO



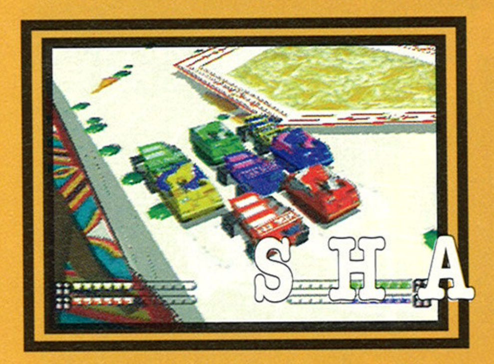
juego. Hasta en eso el esmero de los programadores salta a la vista. Como novedad respecto a anteriores MICROMACHINES tenemos la modalidad autoescuela, en la que los no iniciados en este juego podrán aprender a controlar su bólido asesorados por Cherry, que nos hablará en un castellano perfecto. En el modo 1 jugador tenemos varias modalidades. En *Head to Head* correremos frente a un oponente controlado por la *CPU* y, según vayamos ganando, irán apareciendo nuevos circuitos en bloques de tres. En el modo *Challenge* en vez de contra uno, lucharemos contra 4 vehículos. En *Time Trial Challenge* correremos contra reloj, pero con la premisa de que tendremos que bajar un tiempo preestablecido para poder pasar al siguiente recorrido. En *Time Trial* lucharemos contra nuestro propio tiempo, casi como un modo *Practice*. En estas dos últimas modalidades es posible activar el *Ghost Mode*, viendo cómo fue nuestro anterior recorrido. En el modo *Multiplayer* podremos correr frente a tantos amigos como mandos poseamos (hasta 4) en un sólo recorrido, *Single Race*, en modo torneo, o incluso por equipos de dos. *Party Play* es el tercer gran

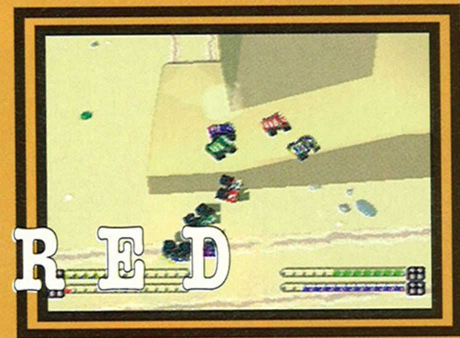


PARTYPLAY

La locura. En este modo de juego, ideal para familias numerosas y amigos bien avenidos, disfrutaremos de lo lindo compitiendo en las jugosísimas disciplinas incluidas. El modo Shared, lo máximo.

SHARED



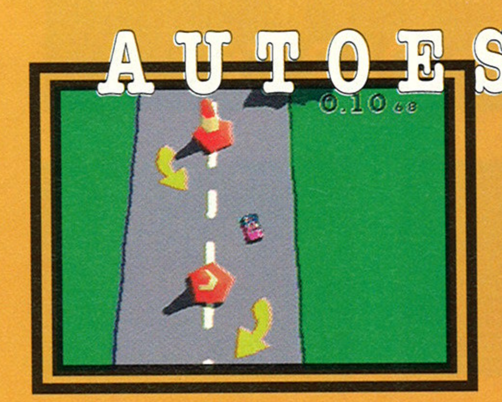


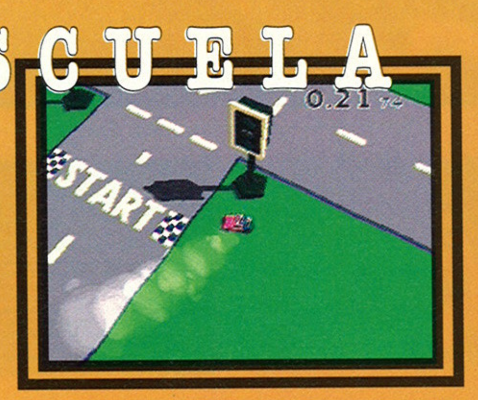
modo de juego. En él, además de la opción *Shared* de hasta 8 jugadores simultáneos, podremos competir los 8 jugadores por separado para comprobar quién es el mejor, el que realiza las vueltas en menor tiempo, tanto en duelos de uno contra uno como si de un torneo de tenis se tratara con su final y todo, como por separado luchando contra el reloj.

También se incluye en este modo la opción *Keepsies*, en la que los jugadores utilizarán los *Prize Cars* obtenidos y correrán entre ellos con la salvedad de que el ganador se quedará con el coche del rival, al más puro estilo de las películas de adolescentes universitarios americanos. ¿Conocéis algún juego más completo?

THE SCOPE

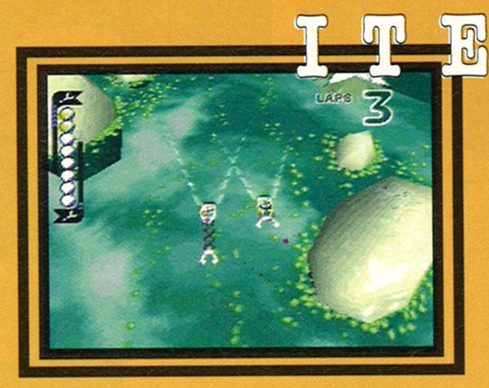
AUTOESCUELA





La simpar Cherry, con una voz parecida a la de Nemesis, nos irá aleccionando sobre las mejores formas y modos de sacarle partido al control de nuestro vehículo en varios test diferentes.

ITEMS





Desde unas pinzas, pasando por torpedos o bolas de fuego, son las diferentes habilidades que nos proporcionarán los items desperdigados por los circuitos y representados en forma de regalos con lazo y todo.





LA CREACION



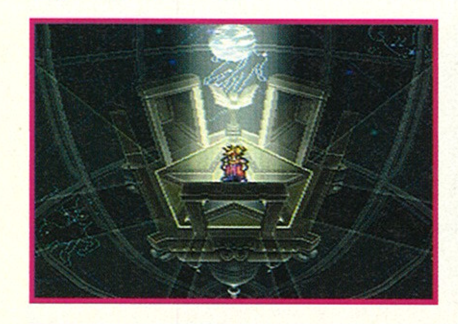








LAS CINCO TORRES

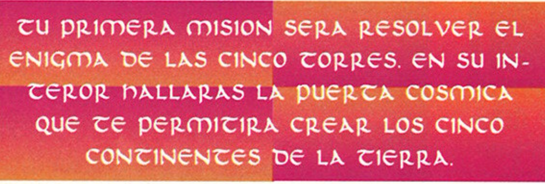












TU PRIMERA MISION SERA RESOLVER EL ENIGMA DE LAS CINCO TORRES. EN SU INTEROR HALLARAS LA PUERTA COSMICA QUE TE PERMITIRA CREAR LOS CINCO CONTINENTES DE LA TIERRA.









DEL CIELO...

El binomio Enix-Quintet siempre ha dado muy buenos resultados, y en su haber destacan títulos tan emblemáticos de Super Nintendo como ACTRAISER, SOUL BLAZER o ILLUSION OF TIME. Ahora le toca el turno a TERRANIGMA, el último capítulo de la legendaria saga de las almas que comenzara hace más de seis años.

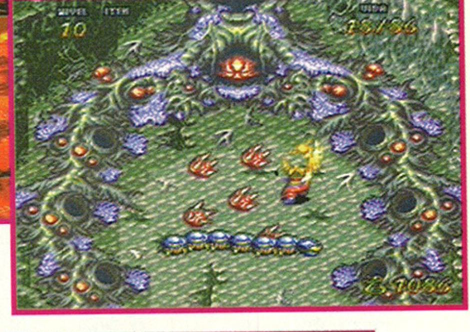


Y LA TIERRA





LA RESURRECCION DE LAS PLANTAS



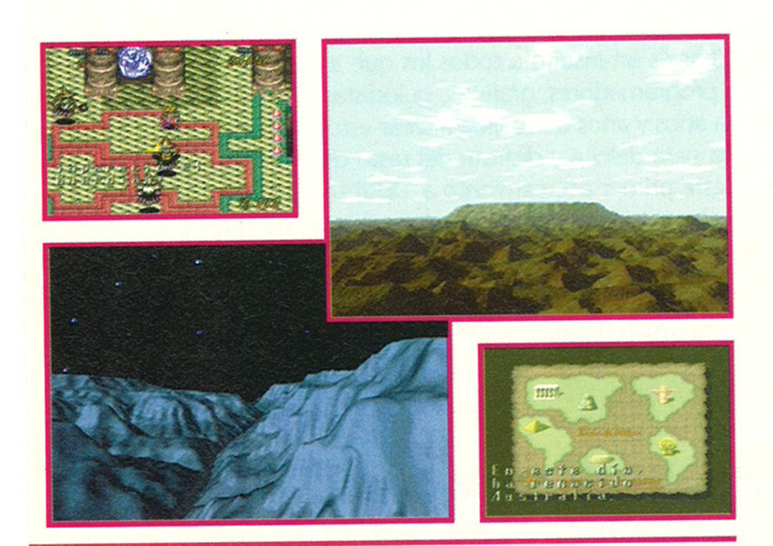




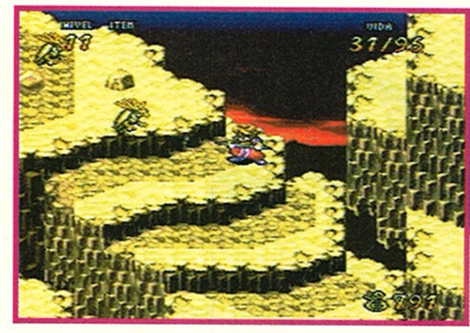








Si hay una frase que pueda resumir de principio a fin el desarrollo de **TERRANIGMA** es la traducción del título original japonés del juego, que respondía al nombre de TENCHI SOZO, y cuyo significado venía a decir lo mismo que el titular que acompaña a este reportaje. El devenir de las almas por el universo siempre ha acompañado el argumento de los tres *Action RPG* de **Enix** y, no en vano, **TERRANIGMA**, es para sus programadores una recopilación filosófica y espiritual de los dos anteriores episodios de la saga (SOUL BLAZER e ILLUSION OF TIME). Cuando este juego debutó en **Japón** en Noviembre de 1995 la crítica especializada se encargó de elevarlo a la categoría de obra maestra y muy por encima de otros títulos legendarios como SEIKEN DENSETSU 3 (SECRET OF MANA 2). Los amantes de los *RPG* recordarán también que los dos últimos meses de 1995 fueron testigo de apariciones tan estelares como DRAGON QUEST VI, TALES OF PHANTASIA, TENGAI MAKYO ZERO y otros cartuchos de mucho renombre por aquellas latitudes. Pero aquí, en **España**, nos conformanos









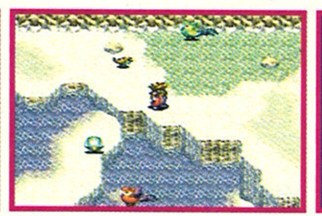


LA RESURRECCION DE LOS PAJAROS







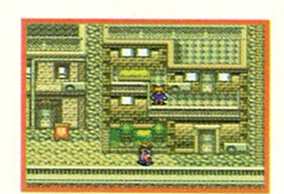








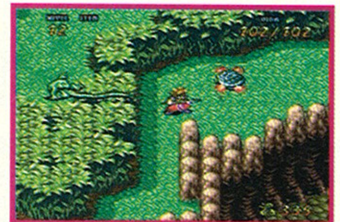






LA RESURRECCION DE LOS ANIMALES







con poco y tenemos que agradecer a **Nintendo España** que siga sumando títulos de leyenda al amplio catálogo de ***SNES*** y que además se moleste en traducirlos, ardua e injustamente reconocida tarea, que desde aquí me gustaría agradecer y alabar una vez más.

En estos dos últimos meses habéis tenido cumplida información del que posiblemente sea, aunque siempre cabe esperar alguna sorpresa de **Nintendo**, el mejor juego de ***SNES*** del presente año, me refiero a **TERRANIGMA**, por supuesto. Esta brillante creación de **Quintet** cumple todos los requisitos necesarios como para situarse entre los tres mejores *Action RPG* de todo el catálogo mundial de ***Super Nintendo***, siendo tan sólo superado por LEGEND OF ZELDA. La dimensiones lúdicas y argumentales de este cartucho de 32 megas merecen un trato especial, y por eso he dividido su comentario en dos entregas (al igual que con el genial SUIKODEN de ***PlayStation***), porque considero que reflejar las cualidades de este tipo de juegos en un par o tres de páginas es un insulto a todos los que aman el género y a los programadores, grafistas, guionistas y músicos que dedican años y años de su vida a crear estos universos en miniatura para deleite y disfrute del resto de mortales. Por eso en este primer acercamiento a **TERRANIGMA** no quiero desvelaros la totalidad de buenas vibraciones que desprende el cartucho, ni las miles y miles de situaciones a

















MENUS

EL SUPER MENU DE TERRANIGMA TE MOSTRARA CON TODO DETALLE EL NIVEL DE EQUIPAMIENTO DE TU PROTAGONISTA. PULSA SELECT Y ACCEDERAS A EL.













las que váis a enfrentaros en el momento en que introduzcáis el cartucho en vuestra consola. Tan sólo quiero deciros que el argumento del juego nos trasladará a los albores de la tierra, justo en el momento en el que un hipotético pangea va tomando forma. Nuestra primera misión será crear cada uno de los cinco continentes de la esfera terrestre resolviendo el enigma de las cinco torres. Más adelante tendremos que garantizar el nacimiento de las plantas, los pájaros, el resto de animales y la creación de los seres humanos. Y esto será sólo el principio (sí, habéis oído bien), porque todo evolucionará rápidamente y dependiendo de nuestras acciones la historia tomará rumbos diferentes. La solidez de su argumento le convierte en el *Action RPG* más complejo y completo de todos los existentes. A todo esto hay que añadirle un apartado gráfico más que notable, una selección de melodías entrañables y una colección de armas, *items* y poderes mágicos dignas de elogio, tanto por cantidad como por variedad. Pero de todo esto y mucho más ya os hablaré el mes que viene cuando tengáis ante vuestros atónitos ojos la segunda parte de **TERRANIGMA**, una de las últimas obras maestras que los usuarios de ***SNES*** van a poder disfrutar en el declive de la consola que marcó un antes y un después en la historia del videojuego.

THE ELF

LA RESURRECCION DE LOS HOMBRES









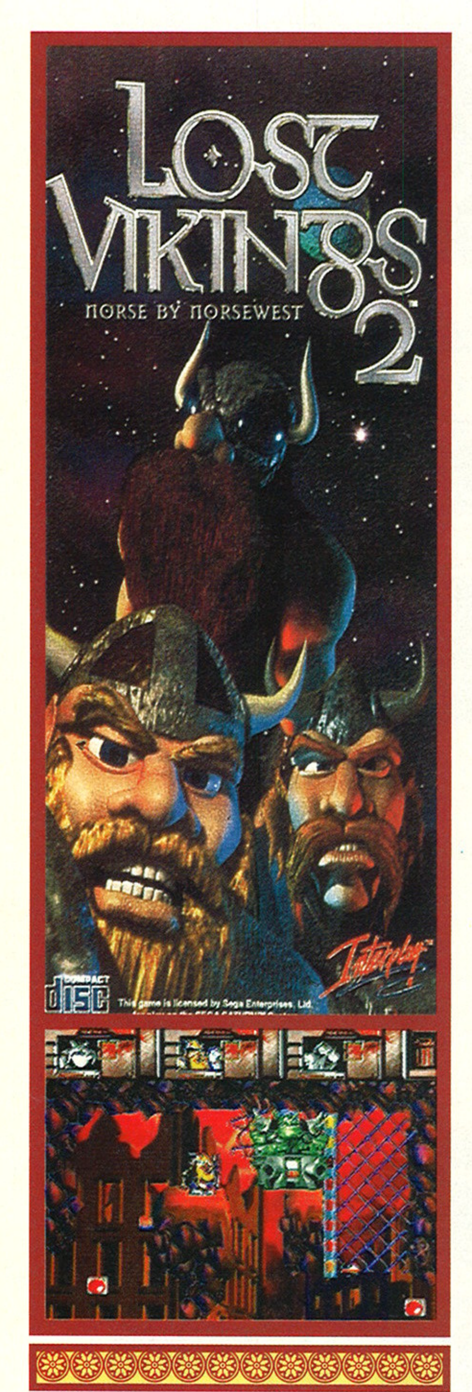






CONTINUARA...







NIVELES

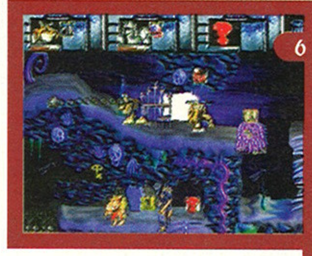






























El mes pasado, como recordaréis, aparecía en la sección *Super Nuevo* un título llamado NORSE BY NORSEWEST cuya principal virtud radicaba en ser la segunda parte del clásico LOST VIKINGS. No es necesario pensar mucho para darnos cuenta de que el juego que nos ocupa es el mismo que os presentábamos el mes pasado, aunque, por suerte, a la distribuidora española se le ha ocurrido sustituir el nombre original (que parodia al clásico de **Hitchcock** NORTH BY NORTHWEST, CON LA MUERTE EN LOS TALONES) por un más atrayente **LOST VIKINGS 2.** Y lo cierto es que hacer otra cosa hubiese sido cometer un grave error, sobre todo si tenemos en cuenta que esta secuela es tan parecida al juego original como lo pueda ser el propio título del juego. Si uno juega a las antiguas versiones de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***, se dará cuenta de que lo único que ha cambiado del juego es el entorno gráfico, que como no podía ser de otra forma, se ha adaptado a los tiempos que corren, o

De Lúcar, Scope y Punisher forman la hermandad del cuerno de la búfala parda, un club muy selecto para el cual hay que estar dotado de una prominente cornamenta y tener anacardos centenarios en los calzoncillos.





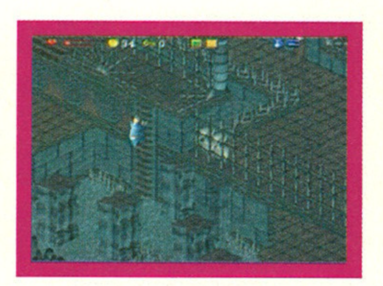


Después de encontrar al pescador en el puerto de Beloogа, Twinsen se dirigirá hasta el enigmático Desierto de la Hoja Blanca.



Desierto





Dentro del Desierto de la Hoja Blanca, un ermitaño pedirá a Twinsen que se introduzca en un antiguo templo. En su interior hay multitud de tesoros, pero también os esperan trampas, puzzles y esqueletos que despertarán de su largo sueño para acabar con Twinsen.





Son puntos claves del juego. Conseguir un billete para el ferry os permitirá explorar nuevas zonas en vuestra búsqueda.

Puerto



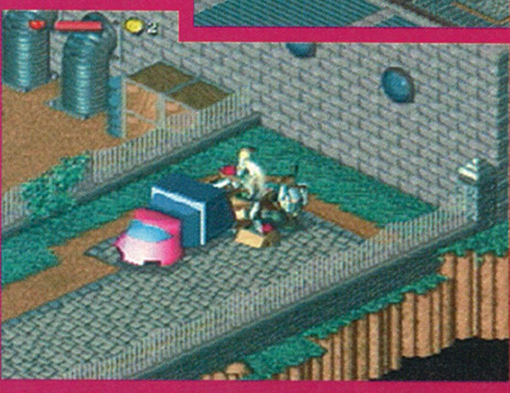


Nada más huir de la cárcel, nuestro héroe se encontrará con su amada. Pero cuando creen estar a salvo una brigada de clones golpea la puerta para detener a Twinsen. Si consigues esquivar a los esbirros de Funrock, investiga todos los rincones de la casa.





Aquí comienza la aventura de este muchacho. Salir de la prisión es una tarea difícil, pero encontrará gente dispuesta a ayudarle.



Cárcel





En las islas con zonas pobladas, Twinsen puede encontrar tiendas donde adquirir objetos imprescindibles, bibliotecas que ocultan incunables con leyendas antiquísimas y miembros de la resistencia que harían cualquier cosa por acabar con la dictadura de Funrock.







NIVELES


16


17

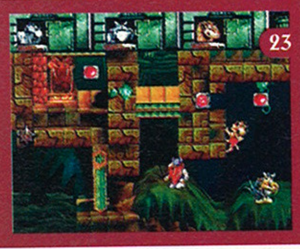

18


19


20


21

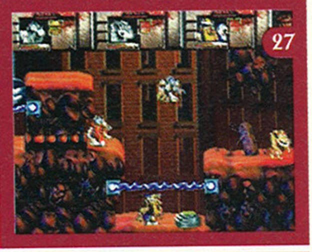

22


23

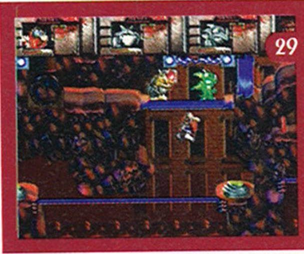

24

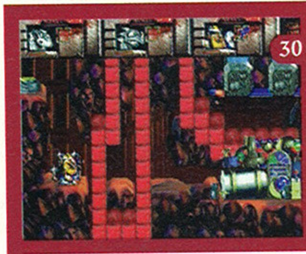

25


26


27


28


29


30

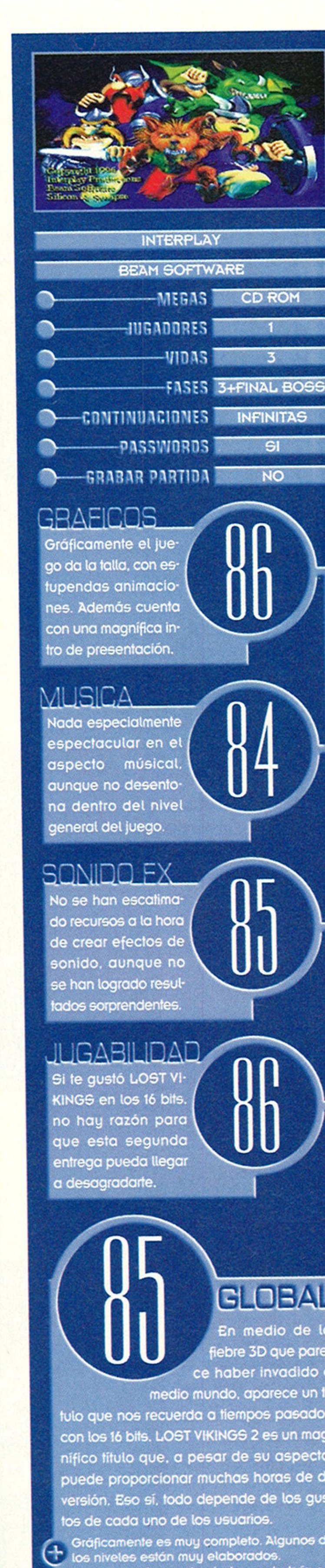


lo que es lo mismo, ha sido creado por ordenador (los cada vez más utilizados gráficos renderizados). El sistema de juego se mantiene casi intacto, aunque ahora se nos permite interactuar aún más entre los distintos personajes, intercambiando objetos, sumando nuevas habilidades, etc. En este aspecto destacar que se han incluido dos nuevos personajes, una especie de hombre lobo y un atontado dragón con cara de estúpido, lo que permite que la jugabilidad que la primera parte desprendía se mantenga intacta en esta estupenda secuela. El único problema puede estar en el número de niveles del juego, 31, una cifra que puede parecer suficiente, pero que se quedará corta en un escaso espacio de tiempo. Puede que a muchos os parezca que **LOST VIKINGS 2** no tiene aspecto de ser un juego de 32 *bits*. Puede que tengáis razón, pero también es cierto que no sólo los aficionados a los juegos de coches y a los *shoot´em-up* tienen derecho a jugar. No está de más pensar un poquitín.

J. C. MAYERICK

LOST VIKINGS 2 mantiene el mismo sistema de juego que su predecesor introdujo hace algún tiempo. Erik, Baleog y Olaf cuenta ahora con la ayuda de dos nuevos personajes, Fang el lobo y Scorch el dragonzuelo.





INTERPLAY

BEAM SOFTWARE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	3+FINAL BOSS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 86

Gráficamente el juego da la talla, con estupendas animaciones. Además cuenta con una magnífica intro de presentación.

MUSICA 84

Nada especialmente espectacular en el aspecto músical, aunque no desentona dentro del nivel general del juego.

SONIDO FX 85

No se han escatimado recursos a la hora de crear efectos de sonido, aunque no se han logrado resultados sorprendentes.

JUGABILIDAD 86

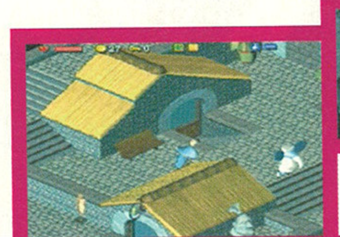
Si te gustó LOST VIKINGS en los 16 bits, no hay razón para que esta segunda entrega pueda llegar a desagradarte.

GLOBAL 85

En medio de la fiebre 3D que parece haber invadido a medio mundo, aparece un título que nos recuerda a tiempos pasados con los 16 bits. LOST VIKINGS 2 es un magnífico título que, a pesar de su aspecto, puede proporcionar muchas horas de diversión. Eso sí, todo depende de los gustos de cada uno de los usuarios.

+ Gráficamente es muy completo. Algunos de los niveles están muy elaborados.

− Un mayor número de niveles no habría estado nada mal.


LITTLE BIG adventure

Twinsen, un muchacho perteneciente a la raza de los colines, tras ser víctima de una extraña serie de sueños ha sido encarcelado por los esbirros del Dr. Funrock. Después de evadirse de la prisión comienza un largo viaje a través de 12 lugares para evitar que la profecía que atormentaba sus sueños llegue a cumplirse. Siguiendo las directrices de una aventura clásica, con ciertos toques plataformeros, **LITTLE BIG ADVENTURE** se presenta como una opción interesante para los amantes de estos géneros. La perspectiva isométrica y el control del personaje, que ha ganado enteros con el mando de ***PlayStation***, son parte del legado de su creador, quien tiene en su haber la paternidad de todo un clásico en las aventuras gráficas de ***PC***, ALONE IN THE DARK. El encanto original acaba traspasando la pantalla del televisor para impregnar al jugador de la fenomenal ambientación de este título. Pues, aunque los gráficos no destaquen entre los grandes del mercado, sí superan la media de lo que podemos ver últimamente en ***PlayStation***. El diseño de todos los escenarios, en los que se ha cuidado hasta el último detalle, asombrará a todos aquellos que se adentren en el sólido guión del juego recorriendo islotes y desiertos. Podríamos decir que el tiempo no ha podido con el carisma de **LITTLE BIG ADVENTURE**. No se han producido cambios respecto a la versión de ***PC***, hasta las melodías continúan siendo las mismas, cumplen su objetivo pero no llegan a ser uno de los motivos sobresalientes de este CD. Porque si algo destaca de LBA, es la historia y el mundo que se ha creado para que pequeños y grandes disfruten con una aventura compacta y de una calidad sin fisuras.

R. DREAMER



la magia de Adeline



Descubrir la colosal magia que atesora la última consola de **Nintendo**, sumergirte en los maravillosos mundos en 3D de **SUPER MARIO 64** o sobrevolar gigantescos y colosales escenarios incluido **Estados Unidos**, con extraños y divertidos artefactos aéreos, ha dejado de ser un sueño. Participa con nosotros en este extraordinario concurso que organiza **SUPER JUEGOS**, y para conseguir uno de los magníficos premios que puedes contemplar en estas páginas, convirtiendo lo que anhelas en realidad.

gran concurso



Envía tu cupón rellenando todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 15 de Mayo a la siguiente dirección: **EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPERJUEGOS, C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.** No te olvides indicar en una esquina del sobre: «**CONCURSO NINTENDO 64**».

Primer Premio

Cinco lotes de 1 consola + cartucho SUPER MARIO 64 + cartucho PILOTWINGS 64.

NOMBRE: ____________________

APELLIDOS: ____________________

DOMICILIO: ____________________

POBLACION: ____________________

PROVINCIA: ____________________

C. POSTAL: __________ TEL.: __________

PREGUNTAS:

1. Cuántas veces se enfrenta Mario con Bowser?
2. Cuántas estrellas son necesarias para terminar Super Mario 64 por completo?

RESPUESTAS:

1. __________ 2. __________

Los datos de los cupones podrán ser utilizados por Nintendo para enviar información sobre sus productos.



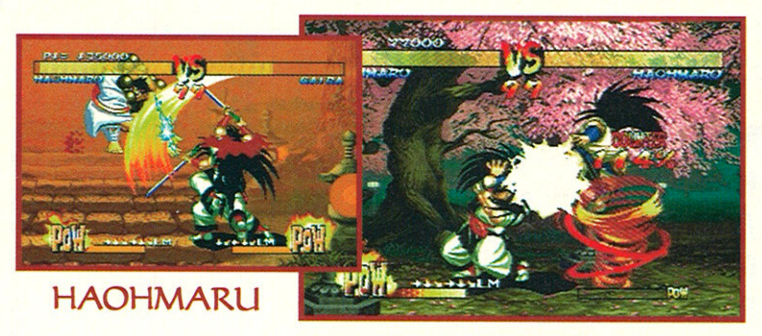
Segundo Premio

20 magníficas sudaderas estampadas con el logo de Nintendo.

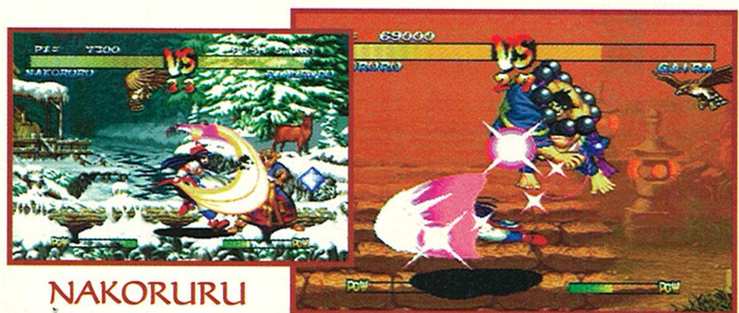
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

64

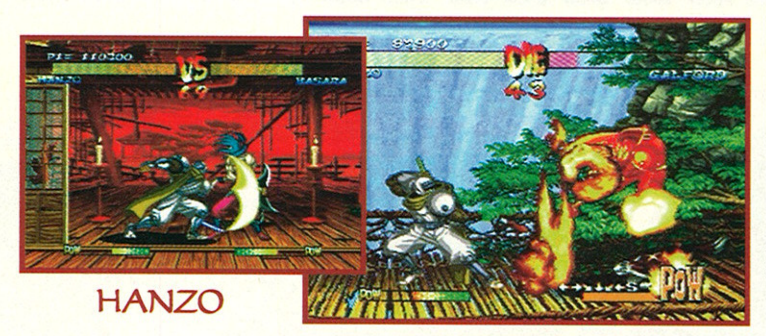
UNA SAGA CON CAR


HAOHMARU


GENJURO


NAKORURU


GALFORD


HANZO


KYOSHIRO


AMAKUSA


RIMORURU



DESPUES DE KING OF FIGHTERS 95 Y REAL BOUT, SNK REALIZA UNA NUEVA INCURSION EN LOS 32 BITS DE SONY. ESTA VEZ SE HA DECANTADO POR LA TERCERA ENTREGA DE OTRA DE SUS SAGAS MAS REPRESENTATIVAS, SAMURAI SHODOWN.





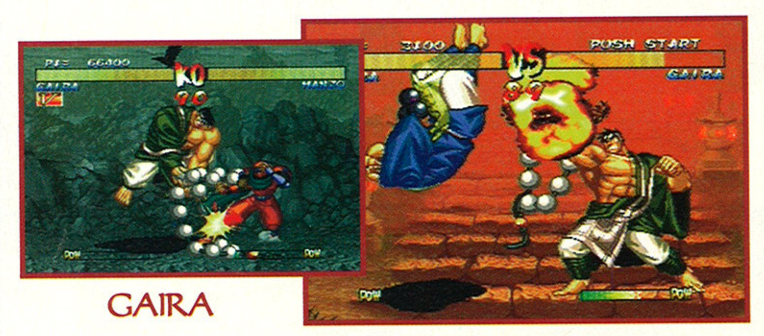
ZANKURO





Aunque el resultado final no alcanza las cotas de calidad de REAL BOUT, no tiene nada que envidiar al original. Eso sí, tal y como ocurría en ***Neo Geo CD***, se continúa abusando de los tiempos de carga. Después de este ligero escollo, os hallaréis ante los mismos escenarios, personajes y golpes que veíamos en ***Neo Geo CD***. Al final, como siempre, Zankuro estará dispuesto a aguar la fiesta a todo ser viviente. Sin embargo, debido al tiempo transcurrido desde su aparición en ***Neo Geo CD***, el juego se enfrenta a una dura tarea en un género tan competitivo como la lucha. Los grandes monstruos del mercado, como STREET FIGHTER ALPHA 1 y 2 o DARKSTALKERS, han explotado hasta el límite sus posibilidades en el terreno de la jugabilidad, sobre todo con los *combos* que aportan un ritmo frenético a cada combate. Mientras tanto, **SAMURAI SHODOWN 3** continúa optando por el esquema, ya clásico, de llaves especiales como principal recurso. SAMURAI SHODOWN 4 sí ha puesto remedio a este aspecto, aunque los seguidores de esta saga que posean ***PSX*** agradecerán que SAMURAI SHODOWN 3 vea la luz.

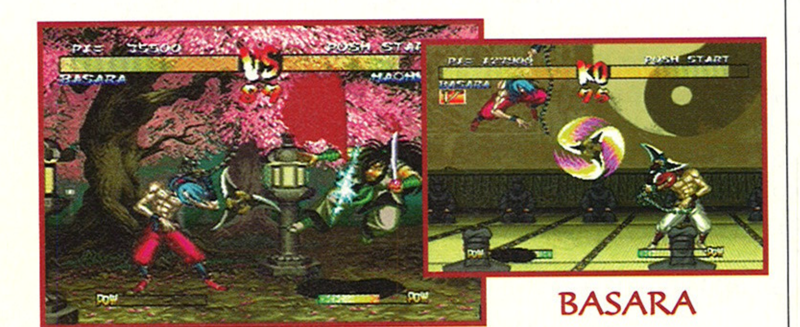
R. DREAMER



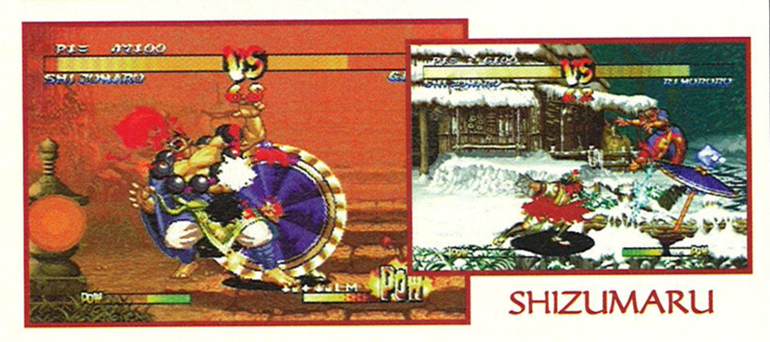
GAIRA



UKYO



BASARA

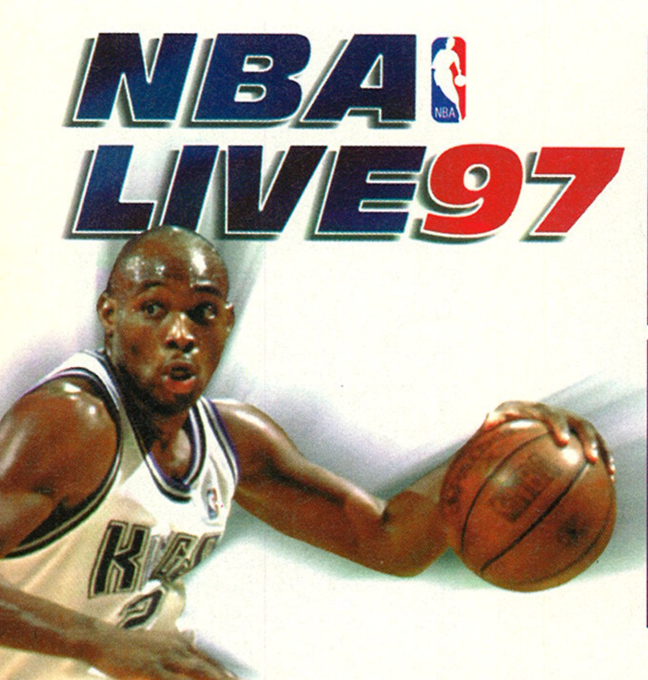


SHIZUMARU



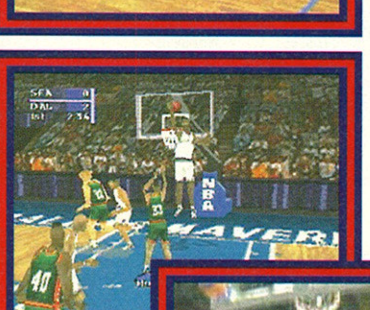


NBA LIVE 97





NBA LIVE'97 supone el debut de la saga de Electronic Arts dedicada al baloncesto, en los 32 *bits* de Sega. Las diferencias con respecto al mismo título aparecido recientemente, para *PlayStation* se hacen especialmente patentes en la calidad gráfica.







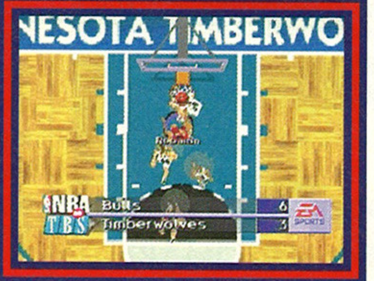
TODA UNA PEDRADA

NBA LIVE´97 llega hasta ***Saturn*** con palpables diferencias con respecto a su homónimo de ***PlayStation***. Estas se manifiestan fundamentalmente en la calidad gráfica con la que se representa a los jugadores. Los movimientos no son muy fluidos, y las ocho cámaras incluidas no consiguen reflejar toda la espectacularidad a la que nos tienen acostumbrados los últimos simuladores de este género. Incluso los menús son diferentes, aunque se mantiene la gran variedad de opciones, editor incluido. La música y la magnífica *intro* son los únicos aspectos de la versión de ***PlayStation*** que han sido respetados.

NBA LIVE'97 no tiene tantos enemigos en su versión para ***Saturn***, como en la de ***PlayStation*** (TOTAL NBA, NBA IN THE ZONE, NBA IN THE ZONE 2, NBA LIVE'96). Así, el único simulador de corte clásico para el soporte de **Sega**, al margen de SLAM'N JAM 96, era NBA ACTION.

CHIP & CE







ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 78
La definición gráfica y la velocidad de movimientos no alcanza la lograda en otros simuladores de baloncesto.

MUSICA — 90
La utilizada en la intro es impresionante, aunque la del juego tampoco está nada mal. Es similar a la de la versión de PSX.

SONIDO FX — 92
Los comentaristas y la reproducción del sonido ambiente consiguen hacernos sentir dentro de una cancha de baloncesto.

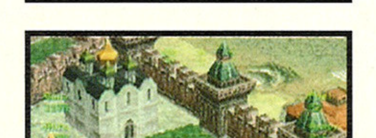
JUGABILIDAD — 82
El intento de dotar a los partidos de gran intensidad no llega a concretarse. Lo mejor: la variedad de opciones.

79 GLOBAL
El debut de NBA LIVE en los 32 bits de Sega no es todo lo esplendoroso que podía pensarse, sobre todo después de ver la magnífica versión para PlayStation. Lo único en común son las opciones, la música y la intro. La jugabilidad y el desarrollo gráfico dejan bastante que desear, especialmente ante títulos tan competitivos como NBA ACTION.

+ El debut de una saga histórica dentro de Saturn.
− La baja calidad tanto gráfica como en jugabilidad.



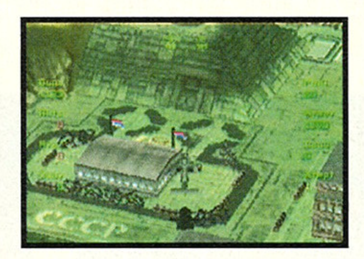


ASALTO AL KREMLIM



Con unos meses de retraso, por fin los usuarios de Saturn pueden disfrutar de la misión más peligrosamente mortal a la que jamás se enfrentó el helicóptero de la saga Strike.

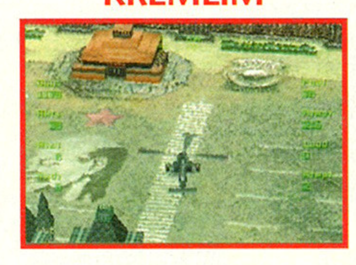




Aunque la versión de *Saturn* fué la primera a la que tuvimos acceso, finalmente ha sido ésta la última en aparecer en nuestro país, y para desgracia de los usuarios de la consola de **Sega**, las diferencias son más de las esperadas. De **SOVIET STRIKE** hay pocas cosas que no hayamos contado ya, hemos hablado de sus decorados impresionantes, desarrollados a partir de maquetas y de su endiablada jugabilidad. Por eso vamos a dedicar estas líneas a contaros cosas específicas de la versión de *Saturn*, ya que como podéis apreciar en la ficha, lleva una puntuacion algo más baja que en la otra versión de 32 bits. El principal problema es que se mueve todo mucho mas lento que en *PlayStation*, lo que dificulta el control y complica bastante realizar las misiones. Hace unos meses hubiéramos dicho que seguramente no se puede mover mejor, pero después de ver las cualidades de MASS DESTRUCTION, está claro que las cosas se podían haber hecho mucho mejor. Un tironcillo de orejas a los programadores.

THE PUNISHER

KREMLIM



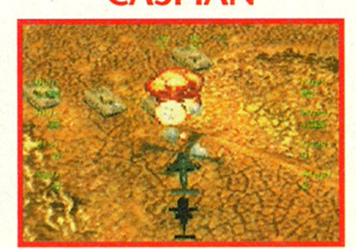
DRACULA



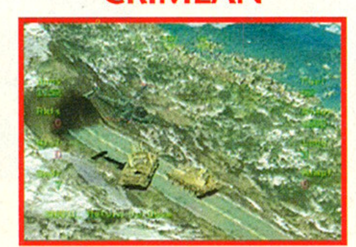
BLACK SEA



CASPIAN



CRIMEAN

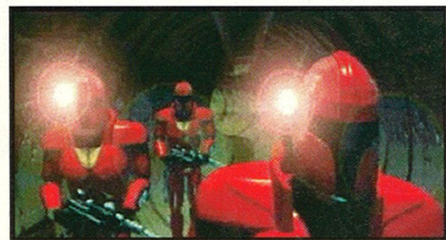






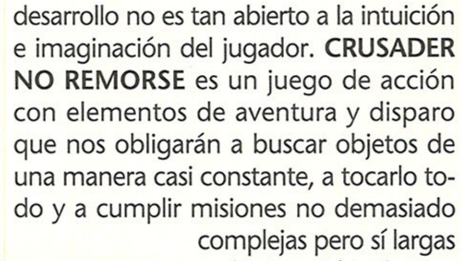
TODO EL ESF

Dentro de los esporádicos intercambios de programas entre consola y PC, le ha llegado ahora el turno a CRUSADER NO REMORSE, una laberíntica y enrevesada aventura futurista de dimensiones casi épicas.



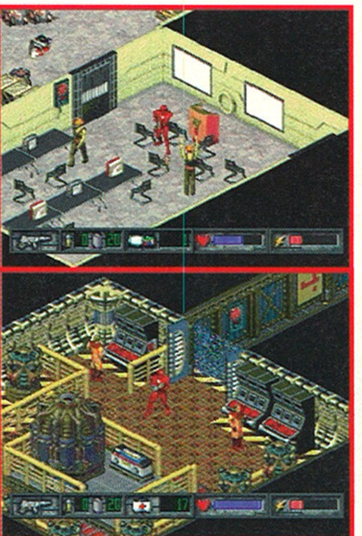


Pese a que no alcance la espectacularidad gráfica que en su día tuvo la entrega de *PC*, la conversión para *PlayStation* y *Saturn* de este programa se puede considerar bastante fiel y lograda. Mirándola desde el lado del diseño, los escenarios (en perspectiva isométrica similar a la de PROJECT OVERKILL) y la animación del personaje son bastante inferiores a los de monstruos como RESIDENT EVIL, y su desarrollo no es tan abierto a la intuición e imaginación del jugador. **CRUSADER NO REMORSE** es un juego de acción con elementos de aventura y disparo que nos obligarán a buscar objetos de una manera casi constante, a tocarlo todo y a cumplir misiones no demasiado complejas pero sí largas en la ejecución. El ritmo de la acción es bueno, de los que invitan a seguir avanzando, aunque no se trata de un juego frenético en el que los enemigos no dejan de aparecer. Aquí el asunto fundamental







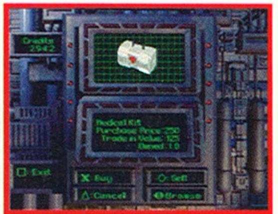




BASE

Pequeñita pero funcional. La base se parece a una vivienda de Protección Oficial.

TIENDA



En la tienda de armas además de comprar podrás vender. Vamos, como The Scope.





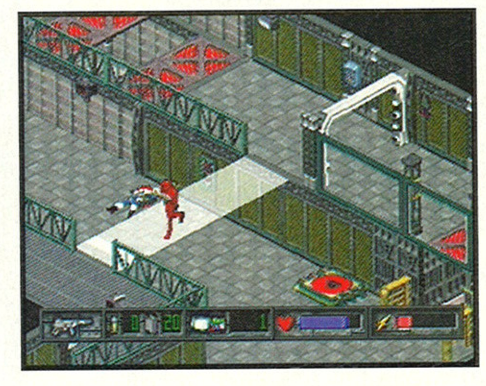
ACIO





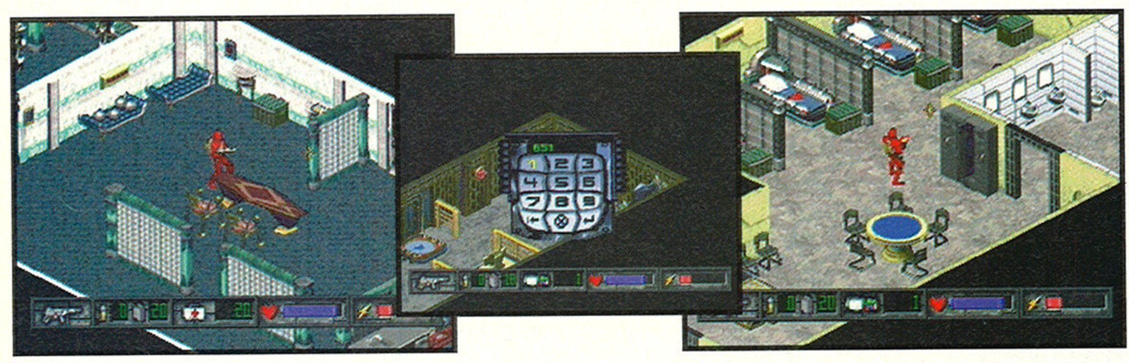








Buscar tarjetas-llave, disparar a cada instante, almacenar ítems, abrir puertas, cumplir misiones y dar más vueltas que The Punisher sin trabajo, son tus principales actividades.



MENU



No es para tirar cohetes pero sí bastante correcto para una aventura como ésta.



es la orientación. La presencia de *passwords* y, sobre todo, la posibilidad de grabar en cualquier momento en *Memory Card*, hacen que la dificultad del programa no sea un tema importante, y que acabárselo sea sólo una cuestión de tiempo y paciencia. Aún así **CRUSADER NO REMORSE** tiene muchas, muchas horas de juego que ofreceros y a partir del sexto nivel las cosas son de todo menos un paseo.

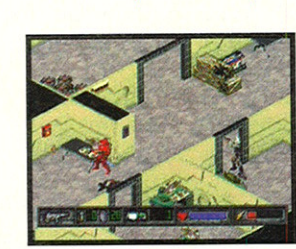
En resumen, **CRUSADER NO REMORSE** es un buen juego para aquellos que gusten de acción relajada y muchas fases para desgastarse las neuronas buscándo las puertas y objetos de cada misión. No es muy espectacular pero si un juego completito y agradable de jugar.

DE LUCAR

PASSWORDS



Con la tarjeta puedes salvar en cualquier momento. Los passwords sólo al final.



DEL MUNDO

CRUSADER NO REMORSE

© 1996 Origin Systems, Inc. All rights reserved

ELECTRONIC ARTS	
ORIGIN-REALTIME	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



No alcanza la brillantez de la versión de PC pero es un juego variado, con muchos niveles y una ambientación vistosa.

MUSICA



La melodías no pasarán a la historia, pero no son molestas y se pueden dejar como fondo sin grandes trastornos.

SONIDO FX



Contundentes, bastante buenos y variadillos. Si la música no te inspira son perfectos para meternos en la aventura.

JUGABILIDAD



Tamaño, estructura y gran cantidad de fases. Grabar las partidas a cada momento nos permite acabarlo sin grandes traumas.

85 GLOBAL

CRUSADER NO REMORSE es una buena conversión de un programa que en PC tuvo bastante resonancia. En este caso el resultado tiene casi todo lo que cabía exigirle y, aunque no tenga ni la espectacularidad de otras aventuras de PlayStation y Saturn, resulta interesante para aquellos que gusten de programas largos.

\+ El tamaño y desarrollo de las fases.

− Gráficamente pertenece a otra época.



LA OTRA CARA DEL FUTBOL







Los tradicionales programas de fútbol permiten controlar a los jugadores durante los partidos. Sin embargo, existe otra cara del deporte rey que se juega en los despachos. El mundo de los videojuegos no ha sido ajeno a esta faceta, creando desde FOOTBALL MANAGER para *Spectrum*, un considerable número de simuladores casi todos en formato *Amiga* y *PC*. Sin embargo, es la primera vez que este tipo de juego llega a los 32 *bits* de **Sony**. **PLAYER MANAGER** ofrece textos en español y nombres, de equipos y jugadores, reales. El número de aspectos controlables es impresionante (traspasos, entrenamientos, precio de las entradas, etc), basándose en siete dependencias del cuerpo técnico y dirección. A diferencia de otros títulos no es posible disputar activamente los partidos, pudiendo optar entre observar las jugadas más interesantes, o ver el partido completo en un pequeño escaner.

CHIP & CE

Si alguna vez te has preguntado qué sienten Jesús Gil, Paco Roig, José Luis Núñez o Lorenzo Sanz al frente de sus respectivos clubs de fútbol, ahora tienes la respuesta con PLAYER MANAGER. Los retos van desde ascender al equipo, hasta ganar la Champions League.

ENTRENAMIENTO



JUGADORES







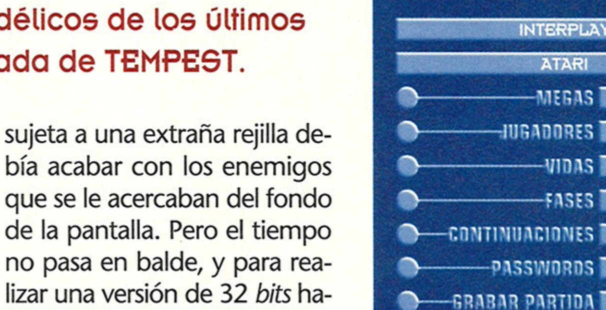
TORMENTA MULTICOLOR

Siguiendo la moda de «videojuegos clásicos de ayer y hoy», Atari e Interplay nos brindan la posibilidad de volver a disfrutar de la magia de uno de los mata-marcianos más extraños y psicodélicos de los últimos tiempos. Aquí tenéis pues, la versión actualizada de TEMPEST.

Estamos a finales de los setenta, justo en el primer *boom* de los videojuegos, una época en que la consola *Atari* y las *handhelds* de **Nintendo** eran las reinas absolutas del cotarro. En estas fechas apareció una extraña máquina llamada ***Vectrex***, que era una especie de monitor alargado con una entrada para cartuchos y cuyos juegos estaban basados completamente en gráficos vectoriales. Uno de los primeros juegos para este aparato fue **TEMPEST** de **Atari**, un arcade en el que manejábamos una singular nave de formas arácnidas que sujeta a una extraña rejilla debía acabar con los enemigos que se le acercaban del fondo de la pantalla. Pero el tiempo no pasa en balde, y para realizar una versión de 32 *bits* hacía falta cambiar algunas cosas, como por ejemplo, añadir *items*, nuevas armas, acciones y una mayor espectacularidad gráfica pero respetando la jugabilidad y su numero de fases. Esto es en resumen lo que nos ofrece **TEMPEST X3**, un compacto sólo para fans, que incluye todas las versiones del juego, desde la clásica, hasta el **TEMPEST 2000** de **Jeff Minter**.

THE PUNISHER





INTERPLAY	
ATARI	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	10
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 79 — Superiores a los originales, con gran despliegue de luz, color y fantasía. A pesar de esto, siguen siendo muy sosos.

MUSICA 81 — Unas cuantas músicas «bacaladeras» bastante buenas que contribuyen animando el desarrollo y la dinámica del juego.

SONIDO FX 88 — Aparte de los consabidos disparos y explosiones, TEMPEST X3 dispone de un gran surtido de voces de gran calidad.

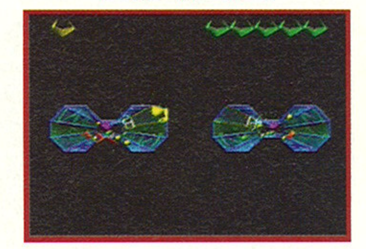
JUGABILIDAD 84 — El manejo de la nave y su sencillo desarrollo propio de una maquina de los 70, hacen que sea fácil disfrutar de él.

83 GLOBAL — Un juego bastante divertido, aunque si no encontramos algún amigo que se decida a jugar contra nosotros, puede que nos aburramos de este programa muy pronto. Cabe destacar el notable esfuerzo realizado por los programadores para embellecer un juego que en sus inicios era muy triste gráficamente hablando. Sólo para fans.

\+ Sin ninguna duda es divertido, y encantará a los que busquen diversión simple y llana.

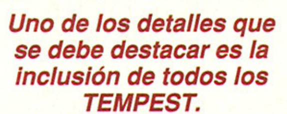
− Esta versión «años 90» llega demasiado tarde. Debería haber salido para 16 bits.

DUEL





CLASSIC



Uno de los detalles que se debe destacar es la inclusión de todos los TEMPEST.









EL BOXEO VUELVE A PLAYSTATION CON LA VERSION DE UN TITULO PROGRAMADO INICIALMENTE PARA SATURN. LA PRINCIPAL NOVEDAD DE ESTA ENTREGA ES EL RENOVADO ASPECTO VISUAL, GRACIAS A LA MEJORA EN LAS TEXTURAS.

EL GRAN GOLPE



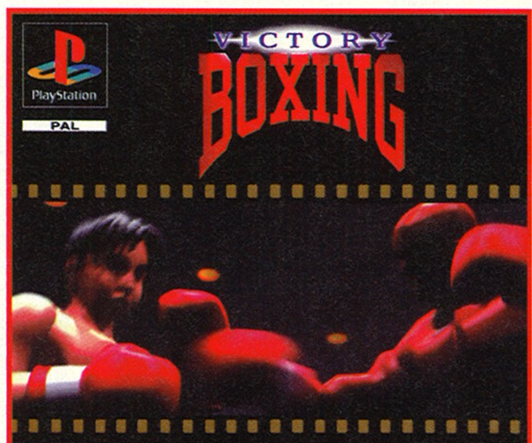






La versión de **VICTORY BOXING** para *Saturn*, aparecida hace más de un año, fue una de las pioneras en el terreno deportivo. A su vez, es el único simulador de boxeo aparecido en **España** para el mencionado soporte. El resto de consolas de 32 *bits*, tampoco han tenido mejor suerte, ya que a este título sólo puede sumarse FOES OF ALI (*3DO*). Sin embargo, los peor parados han sido los usuarios de *PlayStation*, ya que a pesar de existir algunos títulos, como BOXER'S ROAD, ninguno de ellos ha llegado a nuestro mercado. La nueva versión de **VICTORY BOXING** ha modificado levemente su título, añadiendo por un lado el año de lanzamiento, y por otro la coletilla CHAMPION EDITION. Con ello se pretenden resaltar las variaciones realizadas con respecto a la versión original. Estas diferencias se refieren fundamentalmente al apartado visual, ya que en los gráficos poligonales de la primera entrega, se han mejorado las texturas que dotan al programa de una mayor espectacularidad. La dinámica del juego no ha variado, por lo que el objetivo sigue siendo crear un púgil y, determinando los combates y entrenamientos, convertirlo en campeón del mundo. La variedad de cámaras es impresionante (12 en total), y la jugabilidad sobre el cuadrilátero muy elevada.

CHIP & CE





ENTRENAMIENTO





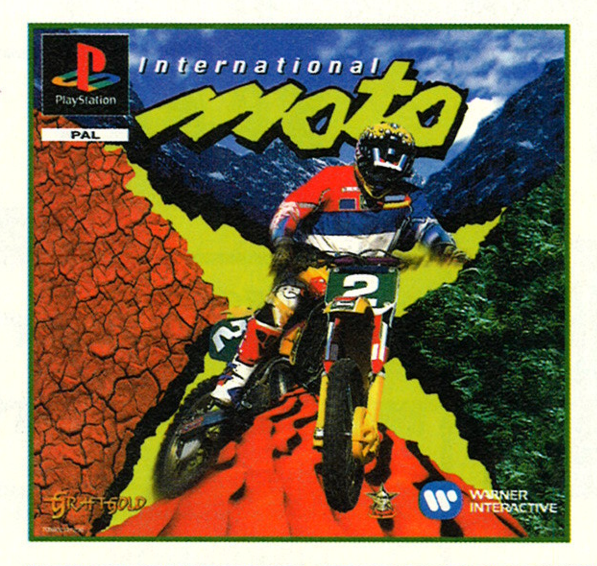
EDITOR







HORROR CROSS



El motocross hace su primera aparición para PlayStation en un programa en el que destaca la calidad de los escenarios de las pruebas. Es una lástima que la reproducción gráfica de las motos no esté a la misma altura.









Aunque los aficionados al mundo de las motocicletas han tenido un primer contacto con ROAD RASH, no disponían hasta estos momentos de un juego dedicado al motocross. Esta disciplina es una de las que cuenta con menor número de representantes, siendo el antecedente más cercano SUPER MOTOCROSS para ***32X***. A la vista de la impresionante *intro* del nuevo compacto, parece que se trata de una especie de rally en moto, aunque a la hora de la verdad el juego se basa en una competición de motocross. Lo más destacado del programa son los magníficos escenarios, en los que, mediante un plano de *scroll*, se reproducen monumentos de los distintos países en los que se desarrollan las carreras. El diseño gráfico de las motos está bastante logrado, aunque no puede decirse lo mismo de su animación. Las motocicletas se desplazan de una forma brusca dando, en ocasiones, la sensación de estar flotando. Este defecto empaña un juego que en el que también hay que citar un curioso editor de circuitos y la posibilidad de mejorar las motos según ganemos premios.

CHIP & CE



WARNER INTERACTIVE	
GRAFTGOLD	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 70
La vistosidad de los escenarios que rodean los circuitos no es suficiente para compensar los bruscos desplazamientos.

MUSICA 80
Sin llamar la atención en ningún momento, se encuentra a la altura de las circunstancias. Ni más ni menos.

SONIDO FX 80
Con los efectos de sonido ocurre lo mismo que con la música recogida en el compacto, cumplen sin excesos.

JUGABILIDAD 74
La extraña y poco acertada sensación en el movimiento de las motocicletas constituye un obstáculo difícil de salvar.

GLOBAL 72
A pesar de ser el único representante del motocross dentro de PlayStation, el compacto no puede competir con los simuladores del motor. A la vista del también discreto SUPER MOTOCROSS, los aficionados a esta disciplina deportiva tendrán que seguir esperando a que llegue al mercado un programa a la altura de las expectativas.

+ La aparición de otra disciplina deportiva para PlayStation.
− Los defectos gráficos afectan a la jugabilidad.

AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

FOUNDATION

PARA LOS ESTRATEGAS MAS EXPERTOS

Bajo el nombre de FOUNDATION se esconde uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real de los últimos tiempos. El juego mezcla los estilos de SETTLERS, WARCRAFT II, COMMAND AND CONQUER y MEGALOMANIA, con algunas



ideas nuevas. Algunas de las características del juego son 256 colores en pantalla, hasta cuatro jugadores simultáneos, modo de pantalla partida para dos jugadores, editor de niveles, enemigos y misiones. Además incluye un increíble sistema que otorga a cada uno de los soldados del juego características propias, como nombre, salud, moral, trabajo, objetos que lleva, etc. Este juego estará disponible en los proximos meses para todos los modelos de Amiga, aunque por desgracia sólo está disponible en formato de CD-Rom.



TRAS LOS PASOS DE DELPHINE SOFTWARE

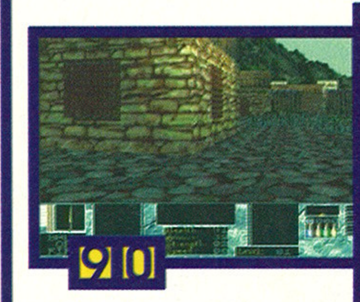
Uno de los géneros más olvidados en nuestro querido ordenador es sin duda el de las aventuras, pero os aseguramos que a partir de ahora será muy distinto. Junto a juegos como SYSTEM III o HELLPIGS que siguen claramente la tradicion de **Lucas Arts**, nos encontramos con juegos como ON ESCAPEE, una aventura de **Invictus Team** que sigue los canones establecidos por **Delphine** en FLASHBACK. El juego tiene gráficos dibujados a mano en 256 colores, con una *intro* de seis minutos. El personaje principal tiene más de 600 fases de animación. Abundan efectos graficos como lluvia, luces, etc. El juego aparecerá solamente en CD-Rom, y promete ser uno de los más espectaculares de su «abandonado» género.



TOP INTROS

Título	Compañía / Formato	Nota
MICROCOSM	PSYGNOSIS • CD32	93
TOWER ASSAULT	TEAM 17 • CD32	91
KILLING GAME SHOW	PSYGNOSIS • A500	90
LIBERATION	MINDSCAPE • A500, A1200, CD32	90
THUNDERHAWK	CORE DESIGN • A500	89

NOVEDADES



TRAPPED II

Tan sólo unos meses depués de la primera parte, Oxyron nos brinda la posibilidad de disfrutar con este clónico de HERETIC, ahora distribuido por New Generation Soft.



KANG FU

A pesar de su nombre no os penséis que estáis ante un beat´em-up, sino que se trata de un plataformas. Fondos espectaculares mezclados con sprites mediocres.

DEMO DEL MES



RED SECTOR

Una demo legendaria, que en su epoca nos dejó asustados, hoy puede que nos resulte muy sosa. Eso sí, en 1990 les sirvió a sus programadores para encontrar trabajo en prestigiosas compañías.



Un mes más regresamos con muchísimas novedades interesantes, que demuestran que a los amigueros aún les queda mucha guerra que dar, sobre todo en lo que a juegos se refiere. Para los que lo echabais de menos, este mes vuelve a nuestras paginas el consultorio.



PROGRAMAR AVENTURAS ES COSA DE NIÑOS

Los que no se atrevían a programar un juego porque tenían miedo a perderse entre la maraña de menús y opciones de los creadores actuales, están de enhorabuena, porque ya está disponible **GRAAL**, cuyas siglas significan **GRaphic Adventure Authoring Language.** Tras este nombre tan rimbombante se esconde un sencillisimo sistema de *scripts* que nos permitirá de una manera asequible realizar nuestras aventuras gráficas. Para realizar un juego sólo necesitaremos ser un poco mañosos para dibujar, y poca cosa más. La principal novedad de este programa es que no tiene ningún editor ni de sonido, ni de gráficos, sino que podremos utilizar cualquier programa de gráficos o sonido y el se encargará de integrarlo a la aventura. Una gran noticia para futuros programadores.



WASTED DREAMS

UN PASEO POR EL INFIERNO ALIENIGENA





Es posible que hablemos mucho de Vulcan Software en esta sección, pero es algo inevitable cuando una compañía tiene más de 30 títulos distintos exclusivamente para Amiga. En esta ocasión os mostramos las primeras instantáneas de WASTED DREAMS, un juego similar a CHAOS ENGINE, pero con gráficos mucho mejores, y que incluye además algunas dosis de aventura gráfica. En los proximos meses os mostraremos la review.

¿ES POSIBLE VIRTUA FIGHTER EN AMIGA?

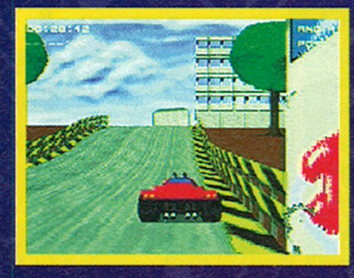
La respuesta a esta pregunta nos la da **Digital Warp**, que esta realizando el primer *beat' em-up* con gráficos en 3D que se programa para ***Amiga.*** **YOKOZUNA** es un juego con *texture Mapping* y 256 colores, que según sus autores que han realizado una milagrosa rutina en 3D, funcionará bien en cualquier procesador. De momento no podemos afirmar ni

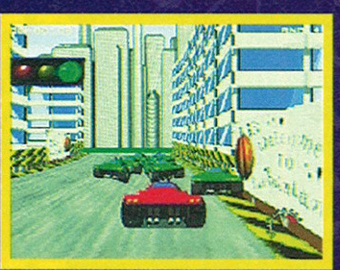


desmentir este punto, ya que lo único que hemos conseguido es una pantalla que podeis contemplar antes que en ninguna revista.

CARRERAS DE COCHES

AVALANCHA DE ARCADES DE CONDUCCION











El mes pasado os mostramos las primeras imágenes de FLYING HIGH, un prometedor arcade estilo RIDGE RACER. Este mes, además de haber podido jugar con este juego, tenemos para vosotros dos títulos más del mismo género. El primero es WHEELS OF FIRE, que cuenta con una impresionante formación de gráficos de fondo y funciona perfectamente en cualquier Amiga AGA. También os presentamos RACER, un arcade que dará que hablar.

AMIGMANIA

EL BUZON



UN AMIGUERO LEJANO

*¡Saludos **The Punisher**! Soy un amiguero incondicional que te escribe desde **Argentina** y que tiene las siguientes dudas: Los **Power Amiga**, ¿qué características tienen? ¿Pueden correr software de **Silicon Graphics**? ¿Puedo conectar una aceleradora a mi módulo **SX31**, y una tarjeta Graffiti para convertirlo en **Power Amiga**? Tengo un emulador de **MSX**, ¿cómo le conecto una disquetera perteneciante a un **MSX**?*

Leonardo Hernan Alvaro (Argentina)

Gracias a tí por escribirnos desde tan lejos. Aquí van las respuestas a tus preguntas: Los ***Power Amiga*** tienen un procesador ***Power PC***, que puede ir hasta 200 *Mhz*, pero no por eso pueden correr *soft* de **Silicon**. Sí puedes conectarle la tarjeta **Grafitti**, aunque una aceleradora y una tarjeta gráfica no convertirán tu ***A500*** con ***SX31*** en un ***Power Amiga***. No es necesario conectarle una disquetera, ya que el emulador carga directamente desde los discos de ***MSX***.

PC E INTERNET

*Hola, soy Isaías y es la segunda vez que escribo. Quisiera que me contestaras a estas dudas en el consultorio de tu sección: ¿Cómo puedo conectar un HD de **PC** a mi **Amiga 600**? ¿Puedo conectar módulos de memoria de **PC** al **Amiga**? ¿De cuántos contactos tienen que ser? ¿Puedo encontrar en **Internet** programas de Shareware, Freeware, demos, etc.? ¿Me podrías dar alguna dirección donde haya algo de esto?*

Isaías Díaz Toledano (Huelva)

Sí puedes conectar un HD de ***PC*** al ***600***, pero depende mucho de la marca que vayas utilizar. Además, si es un HD de 3,5 es posible que no quepa en el ordenador. Puedes conectar módulos de memoria de ***PC*** al ***Amiga***, pero para ello necesitas una tarjeta de ampliación que lo soporte. Los módulos tienen que ser de 72 contactos. Para encontrar direcciones en **Internet**, tan solo busca la palabra "**Amiga**" con el YAHOO.

MUCHISIMAS DUDAS

*Hola, mi nombre es Romeu y te escribo desde **Santa Cruz de Tenerife**. Tengo un **Amiga 1200**, y aquí van algunas de las muchas dudas que tengo. ¿Crees que el **Amiga** llegará a la altura de **PC** y **Mac** con las nuevas máquinas? ¿Qué lanzamientos de juegos nos esperan este año? ¿Hay alguna empresa que distribuya juegos de **Amiga** en **España** y concretamente en **Tenerife**? ¿Cómo puedo apuntarme al **C.U.A.**?*

Romeu Justo Reyes (Tenerife)

Es casi imposible, por mucho que queramos, que el ***Amiga*** esté a la altura del ***PC***. Pero te diré, que a la altura de ***Mac***, si nos referimos a gente que lo tiene en casa, hay muchos más ***Amiga***. En estas páginas puedes ver algunos de los más interesantes lanzamientos para este año. La mejor manera de conseguir juegos es comprarlos a **Vulcan Software**. Su dirección de **Internet** es: **www.vulcan.co.uk**. En unos días recibirás una carta del **C.U.A.**

EL CLASICO

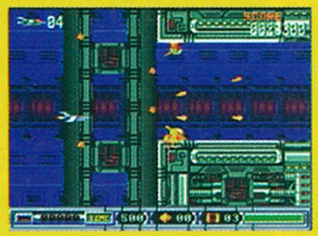
TURRICAN II





Los chicos de Factor 5 son los creadores de algunos de los mejores juegos que existen para Amiga. Hoy le toca el turno a TURRICAN II, que aún hoy es uno de los mejores shoot´em-up que existen. Sólamente tenéis que echarle un vistazo a estas pantallas para apreciarlo.

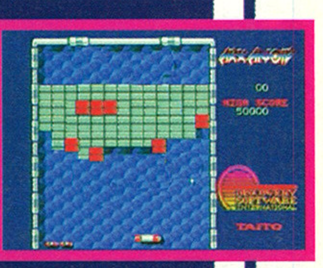




AMI TRUCO

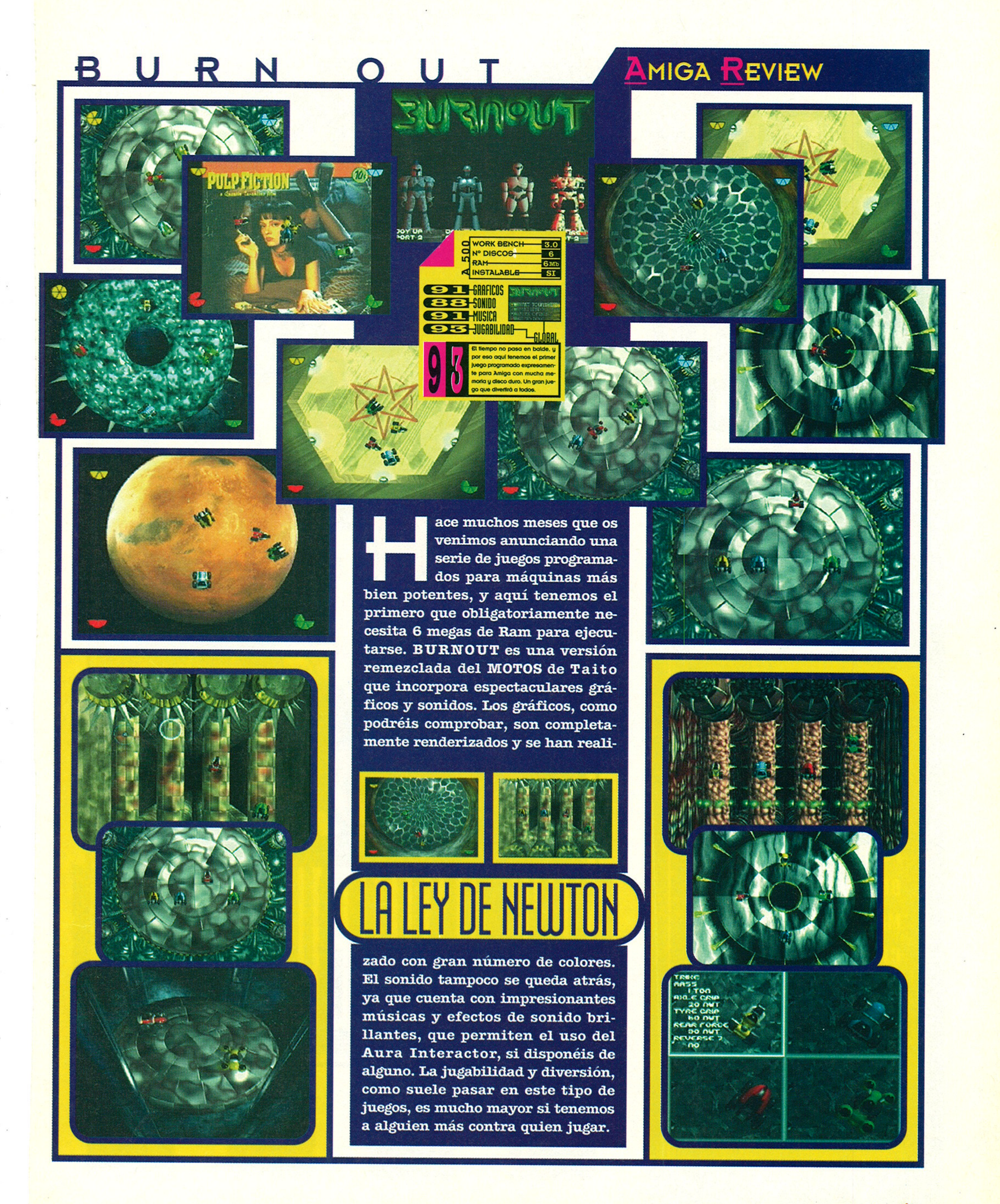
ARKANOID

Una de las mejores conversiones de todos los tiempos es este juego original de Taito que marcó una época en lo que a recreativas se refiere. Para todos los que no pudisteis pasar de un nivel en concreto, pausad el juego, teclead DSIMAGIC y con F podréis pasar el nivel.





BURN OUT



A 500	
WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	6
RAM	6 Mb
INSTALABLE	SI

GRAFICOS	91
SONIDO	88
MUSICA	91
JUGABILIDAD	93
GLOBAL	93

El tiempo no pasa en balde, y por eso aquí tenemos el primer juego programado expresamente para Amiga con mucha memoria y disco duro. Un gran juego que divertirá a todos.

Hace muchos meses que os venimos anunciando una serie de juegos programados para máquinas más bien potentes, y aquí tenemos el primero que obligatoriamente necesita 6 megas de Ram para ejecutarse. **BURNOUT** es una versión remezclada del **MOTOS** de Taito que incorpora espectaculares gráficos y sonidos. Los gráficos, como podréis comprobar, son completamente renderizados y se han realizado con gran número de colores. El sonido tampoco se queda atrás, ya que cuenta con impresionantes músicas y efectos de sonido brillantes, que permiten el uso del Aura Interactor, si disponéis de alguno. La jugabilidad y diversión, como suele pasar en este tipo de juegos, es mucho mayor si tenemos a alguien más contra quien jugar.

LA LEY DE NEWTON

A PIE DE PISTA

POCO A POCO LOS SIMULADORES DEPORTIVOS VAN LLEGANDO HASTA LA CONSOLA ESTRELLA DE NINTENDO. DESPUES DEL HOCKEY SOBRE HIELO Y EL FUTBOL, EL MERCADO JAPONES HA RECIBIO CON LOS BRAZOS ABIERTOS A ST. ANDREWS GOLF. CON ESTE TITULO PROGRAMADO POR SETA EL GOLF HACE SU DEBUT EN UN SOPORTE EN EL QUE TODAVIA QUEDAN COMO ASIGNATURAS PENDIENTES SIMULADORES DE TENIS, BALONCESTO, FUTBOL AMERICANO Y BEISBOL. DE TODAS FORMAS, EN UN BREVE ESPACIO DE TIEMPO, SERA MUY DIFICIL RECORDAR EL AMPLIO CATALOGO DE JUEGOS DEPORTIVOS QUE HARA SU APARICION PARA NINTENDO 64.

▪ J. ITURRIOZ ▪

ST. ANDREWS GOLF













Toda consola que se precie, debe tener cubiertos los principales géneros deportivos dentro de su catálogo de títulos. La primera disciplina en romper el hielo, nunca mejor dicho, en ***Nintendo 64*** fue el hockey con WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY. A este espectacular lanzamiento le han seguido la aparición en **Japón** de J–LEAGUE PERFECT STRIKER, y la versión de FIFA 64 para la nueva consola. Al hockey y al fútbol se une el golf con la aparición en territorio nipón de **ST. ANDREWS GOLF**. Este simulador utiliza las posibilidades técnicas de ***Nintendo 64*** para hacer una fiel reproducción del mencionado deporte. Tanto jugadores como escenarios han sido reflejados mediante impresionantes gráficos poligonales con texturas. El programa refleja el campo de St. Andrews, destacando la magnífica reproducción de los monumentos que rodean los hoyos del citado escenario. El sistema de control de los lanzamientos es algo más complejo del utilizado habitualmente en los simuladores creados tanto para las consolas de 16 *bits*, como para las de 32. Sin embargo, con un poco de práctica pueden lograrse golpes maestros. La gran variedad de cámaras permite seguir el juego desde distintas perspectivas. Además, la posibilidad de elegir entre distintos personajes, entre los que se encuentra un jugador con bombín, da una nota de color a un programa en el que predomina la seriedad que rige en esta disciplina deportiva. El resultado final es un simulador de corte clásico, en el que sus principales notas diferenciadoras son la espectacularidad visual y el sistema para determinar la potencia y dirección de los lanzamientos. Lo que sigue siendo una incógnita, como tristemente suele pasar, es si algún día llegará al mercado español.







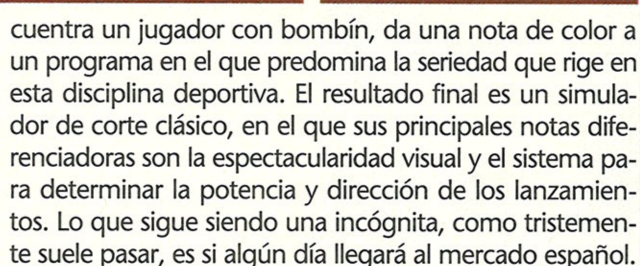


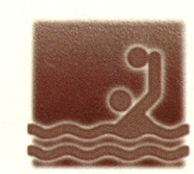








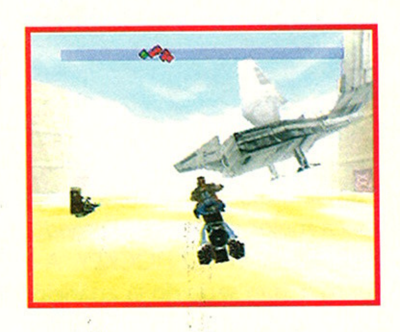






LINEA

Los días que faltan para la salida al mercado de la esperadísima Nintendo 64 casi se pueden contar los los dedos de una mano, y vuestras preguntas sobre esta consola se van haciendo día a día más frecuentes. Si queréis alguna información sobre ésta u otra máquina, escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

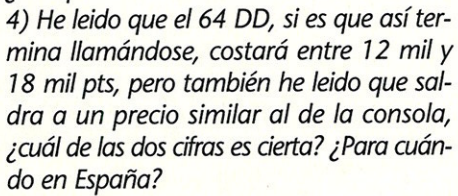


Una vez que Nintendo 64 ya es un hecho y que con ella se finaliza la irrupción de las llamadas consolas de última generación, muchos os preguntáis qué nuevas sorpresas nos deparará el mundo de los videojuegos a largo plazo. Debido al secretismo y a la lógica reserva de las principales compañías a la hora de desvelar sus futuros proyectos, nadie está en condiciones de afirmar cuáles son los futuros proyectos de las grandes del sector. Pero lo que no cabe duda es que para los ingenieros de hardware de Sony, Sega o Nintendo, las actuales consolas de última generación son historia, y con total seguridad están ya trabajando en nuevas ideas. Y una de las soluciones de futuro seguramente será la tecnología del DVD (Digital Versatile Disc y no Digital Video Disc como dicen algunos), de la que en un futuro no muy lejano os ofreceremos un reportaje.

DIOS MEDIANTE

*Dios mediante seré el poseedor de una **Nintendo 64**, así que te formulo unas preguntillas:*
1) ¿Para cuándo el I. S. S. 64? ¿Incluirá todas las opciones como en su versión japonesa? ¿I. S. S. 64 o FIFA 64?
2) ¿Es tan bueno el WAVE RACE 64 como parece? ¿Para cuándo?
3) ¿Cuál de estos dos juegos me recomiendas: WAVE RACER 64 o SUPER MARIO KART 64? ¿Por qué?
4) He leido que el 64 DD, si es que así termina llamándose, costará entre 12 mil y 18 mil pts, pero también he leido que saldra a un precio similar al de la consola, ¿cuál de las dos cifras es cierta? ¿Para cuándo en España?
*5) ¿Qué juegos de simulación de coches, que no sea SUPER MARIO KART 64, aparecerán en **España** este año?*





Luis Miguel Ríos Sánchez, Jabugo.

Enhorabuena por la ayuda que has recibido de Dios.
1) Se calcula que antes de finales de Mayo estará disponible. Se supone que sí, con la salvedad de la sustitución de los equipos de la *J-League* por selecciones nacionales. I. S. S. 64 es más divertido y más completo.
2) Es muy divertido y muy jugable, aunque no es el mejor para esta consola. Para Abril.
3) Sin duda MARIO KART 64. Si has jugado a la versión de ***Super Nintendo*** sabrías el por qué. Es más de todo. Más divertido, más entretenido, más jugable, más agradable gráficamente...
4) Ni una cosa ni otra, yo presumo que costará entre 20 y 25 mil pesetas. Saldrá el año que viene.
5) No podría asegurarte que cumplan fechas, pero los títulos anunciados para el presente año son: REV LIMIT, de **Seta**, F-ZERO 64 de **Nintendo**, TOP GEAR RALLY de **Kemco**, GRAND PRIX de **Human**,



PALMADITAS EN LOS MORROS

Todo bien por ahí? Espero que sí. Ah!, que no se te olvide darle unas palmadillas al vecino SUPERGOLFO de mi parte. Bueno colegui, ahí voy con mis preguntillas:
1) ¿Cuál es más brillante, VIRTUA COP 2 o la segunda parte del juego LA JUNGLA DE CRISTAL?
*2) ¿Hay posibilidades de que pudieran crear un DRAGON BALL en **N64**?*
*3) Para ser un ingeniero creador, o como quieras llamarle, de videojuegos, ¿qué carrera hay que estudiar? ¿Dónde se puede estudiar? ¿Dónde te pueden colocar en una compañía de videojuegos (me refiero en qué país, o en qué ciudad y si se puede en **España**)?*
Adiós, pero no por siemrpe.

Antonio Guzmán López, Sevilla.



Sí, todo perfecto, gracias. Al Golfo le daré una palmada en los morros. Ahí voy con mis respuestillas.
1) Pues en la redacción hay opiniones dispares. Ambos tienen sus cosas, y eso sí, LA JUNGLA DE CRISTAL, además, tiene otras dos colosales fases más.
2) Posibilidades las hay todas, pero con la fusión **Bandai-Sega** nunca se sabe.
3) Pues la gente que conozco que está metida en esto, la mayoría son autodidactas. De estudiar algo supongo que ingeniería informática o cursillos de programación, pero específicamente de programación de videojuegos no conozco nada. Pues vaya pregunta. Supongo que depende de la localización del grupo de programación. En **España** alguno hay, pero así con futuro en consolas sólo **Bit Managers**, que están en Santa Coloma de Gramanet, en **Barcelona, y** pintan y pintarán mucho en este mundillo.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ Nintendo 64, que antes de salir al mercado ya tiene reservadas varios miles de máquinas.

TEMPLADO:
■ **FIFA 64 de Nintendo 64, nada del otro mundo.**

FRIO:
■ los precios de los juegos de N64 de las third parties.

¡¡INCREIBLE!!

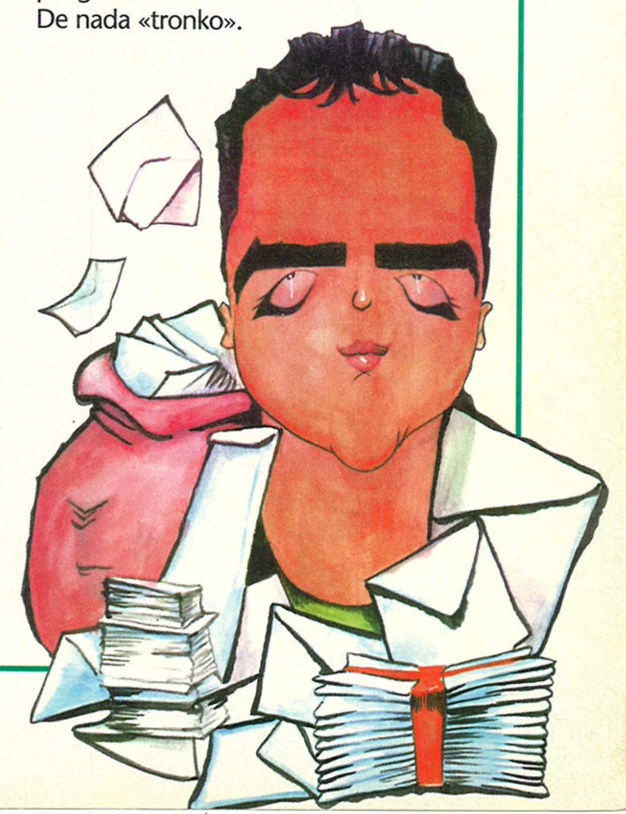
Increíble! Estoy escribiendo a la mejor revista de videojuegos del mercado. En fin, ahí van más preguntas para tí.
1) ¿No puedes ampliar LINEA DIRECTA alguna que otra página?
*2) Teniendo PARODIUS DELUXE PACK, TEKKEN 2, NAMCO MUSEUM y DIE HARD TRILOGY de **PSX**, ¿qué juego me falta?*
3) ¿Cuál es vuestra mejor puntuación den PAC-MAN y GALAGA? ¿Tienen final?
4) RIDGE RACER me encantó pero un solo circuito me aburría. ¿La tercera parte tendrá más de uno (no me valen tramos nuevos) o me compro el PORSCHE CHALLENGE?
5) ¿Para cuándo FINAL FANTASY VII, RESIDENT EVIL 2 y DRACULA X?
*6) ¿Una futura ampliación de hardware podría aumentar la VRAM y la velocidad del lector CD de **PlayStation**?*

José Alberto Torres, Madrid

Gracias por los piropos Pepeberto. 1) La cantidad de novedades limita mucho la extensión de las secciones de la revista, así que hay que conformarse con lo que tenemos.
2) RESIDENT EVIL o TOMB RAIDER.
3) No tienen final ninguno de los dos. No recuerdo ninguna puntuación, además, tampoco nos dedicamos a subir records, ya que sólo podemos dedicar a cada juego unos pocos días de trabajo.
4) Pues en cuestión de circuitos, salvo la incorporación del Oval, sigue en la línea de los anteriores, es decir, nuevos tramos no circuitos. PORSCHE CHALLENGE, si



tanto te incomoda lo anterior, es una magnífica opción de compra.
5) A finales de año los dos primeros, y el DRACULA X quizá un poquito antes.
6) La VRAM y la velocidad del lector no aumentarían, lo que aumentaría es la RAM de la consola, que es lo que limita la capacidad de gestión de gráficos, resintiéndose animaciones y proceso de polígonos.
De nada «tronko».





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!


JUAN A. PEREZ EXPOSITO

CO

Este mes por problemas de espacio no he podido incluir mis golfomensajes, eso sí, no olvidéis que me leo y releo todas vuestras cartas. El mes que viene los procuraré meter. Espero que me perdonéis esta falta. Si no lo hacéis, me da igual, porque a mí me pagan lo mismo. Así que si fastidia, «sus aguantáis».

SUPERGOLFO



ROBERTO FERNANDEZ

LOCUERDO

Hola SuperGolfo. Te escribo porque existen unos interrogantes en mi vida que perturban mi existencia:
1) ¿Es verdad que a la revista se le puso el nombre de ***SUPER JUEGOS*** *debido a los «malabares» que el mister* ***The Elf*** *hacía en el retrete de la redacción mirando el poster de* ***Enrique Iglesias****?*
2) ¿Qué hay de cierto en eso de que ***The Punisher*** *está contentísimo desde que venden cajas de 12, por aquello de uno al mes?*
3) Teniendo en cuenta que el Guepardo es el animal terrestre más rápido, ¿crees que debo comprarme la ***Nintendo 64****?*
4) ¿Sigues pensando que es verdad eso de que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza después de ver el careto de ***Nemesis****?*
5) Yo he estudiado medicina porque me gustaba mucho de pequeño jugar a los médicos. ¿Será por eso que ***De Lúcar*** *estudia veterinaria?*
6) Y por último y sinceramente, ¿crees que estoy en mi sano juicio escribiendo estas chorradas a mis 26 años y mientras tengo a los pacientes esperando para entrar en la consulta? Saludos colega y hasta pronto.

Jhony Meacuerdo, Talavera

Qué susto, al leer las primeras líneas de tu carta creía que me ibas a preguntar sobre esas extrañas manchas que os han salido a ti y a tu amante Rulfo en la espalda. ¿Triste caminar? Tu contoneo nálgico más que triste es bélico, por la guerra que vas pidiendo en los barrios sarasas de tu ciudad.
1) Ya está bien de espiar a la gente desde el salón de tu casa, es decir, los retretes públicos. No es correcto untar en pan lo que otros destinan para el abono orgánico del ecosistema. Creo que entendiste mal el estribillo de tu héroe. Era experiencia religiosa, no experiencia escatológica.
2) Si **The Punisher** se fiara de eso, en vez de cajas de 12 serían de 1, porque su actividad está tan limitada como tu intelecto. Bueno, se casa en breve, así que su media promete mejorar dentro de escasos meses. Afortunadamente para ti, es tu pareja quien los usa, así que eso que te ahorras.
3) Depende de si a tu hermana se le da bien preparar paellas, y no me refiero al mapa de carreteras que muestra en su cutis. Si al explotarse un grano el pus llega al espejo, cómpratela. Si por el contrario gasta un 45 de zapato, no lo hagas y pilla un metro para ir al cine, ya sabes, el problema de los detergentes enriquecidos limita la intensidad de la reproducción en climas desfavorables.
4) ¿No has oído eso de «los renglones torcidos de Dios»? **Nemesis** es una de las narices torcidas de Dios. Eso sí, sus piojos se lo pasan bomba, porque en verano su inclinación nasal sirve de Aquapark.
5) A mí me gustaría aprender medicina forense para desenterrar a tu novia y presentarla en la boda de **Punisher**. Además de pantumaca habría fiambre.
6) Sí, lo estás. No estarías en tu sano juicio si leyeras otras revistas o escribieras a AMIGAMANIA.

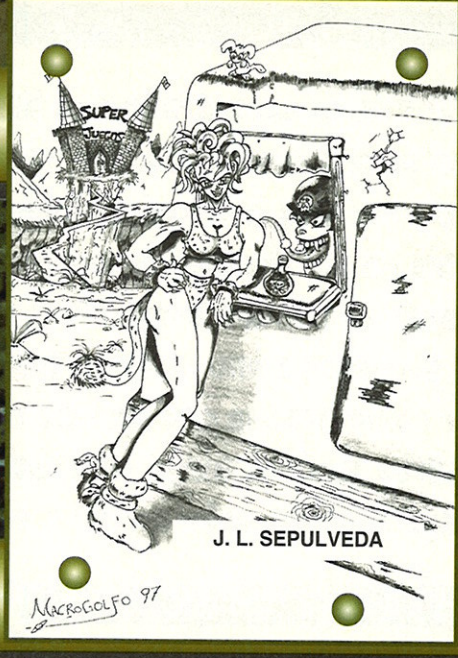
LAS MALDADES DEL ALCOHOL

Hola Golfo. ¿Qué tal andamos este mes? Allá voy:
1) ¿No es cierto que ***Nemesis*** *no hizo la mili con cetme, sino con lanza, y que Julio César no murió de una puñalada, sino de un narigazo?*
2) ***The Scope*** *es un tío majete... ¿Cuánto crees que le costó la operación?*
3) A una pregunta de cierto lector contestaste que no te gustaban los comic... ¿Ni siquiera los de Monstse, la amiguita pervertida de los animales?
4) ¿Cómo está la Ronaldinha?
*5) ¿****The Punisher*** *chilla tanto como la novia de* ***The Elf****?*
6) Para terminar, estoy buscando un sitio donde tengan algo de ***Nancho Novo y los Castigados sin postre****, pero no encuentro nada...¿Dónde puedo conseguirlo? Me despido pero antes mando mis más sentidas condolencias a la futura mujer del «Pudreter» (****Punisher****).*

Jesús Linares Gastón, Madrid

Simpático Gastón, te agradezco de veras tu carta y que me hayas enviado la tarifa por los servicios de tu novia. Ya sabía que era una tía barata, pero tanto... ¿Hace precios por grupo? Mis amigos de la sección de cuerda de la Filarmónica de Chinchón te lo agradecerían. Con la esperanza de que puedas contestarme pronto, voy a responder a tus preguntas:
1) Exacto, **Nemesis** hizo la mili con lanza, y más concretamente a lomos de tu padre, un excelente mulo de carga y combate. Veo con alegría que has heredado de él su don de lenguas y su fluidez de escritura. Ya se sabe: de tal palo... En cuanto a lo de Julio Cé-







SULTORIO interNECIO

sar, se vé que desconoces la historia romana en su totalidad. Si no, sabrías que el César no fué apuñalado, sino que se tiró por la ventana tras pasar una noche con tu antepasada, Flavia Costrosa. Tras la muerte del emperador se volvió a instaurar la república, por lo que el senado decidío honrar a Flavia con una frase para su escudo familiar: «*Ad Fulanam Apestosis quid lavatum entrepiernae, malaperram*». Para que luego digan que no tratamos temas culturales.
2) Tu crees que alguien puede cobrar por una carnicería semejante. El pobre ha quedado peor que la cara de **The Punisher** cuando quiso abusar sexualmente de su gato. ¿Y eso de majete? ¿No será que pierdes algo de aceite? Si quieres puedo arreglaros una cita a ciegas... pero la habitación la pagas tú.
3) Los unicos comics que me gustan son los de Popeye. Quizás porque Pilon me recuerda a **De Lúcar**, Cocoliso a **The Scope** y la malvada bruja del mar a cierta persona de nuestro área de publicidad.
4) Está como un queso... aunque viendo tus inclinaciones por **The Scope**, dudo mucho que te interese.
5) Para acercarte a los decibelios de un chillido de **The Punisher**, tendrías que coger un cerdo, pillarle los bajos con una puerta, ponerle un micro en la boca y conectarle a unos altavoces de 250 W. de potencia. Y sólo te acercarías. Respecto a la novia de **The Elf**... ¿Tú te crees que siendo el director de la revista, y viendo como ve todas las páginas antes de mandarlas a fotomecánica, me iba a dejar meterme con su novia? Ella, que es una linda flor de aterciopelados modales, de una belleza áurea... en fin, un ángel. A propósito, aprovecho para pedirle a mi adorado Director una televisión Wide Screen Stereo de 28 pulgadas. Venga, salao... tío grande.
6) Si tienes la suerte de asistir a un concierto suyo podrás allí adquirir su disco.
PD: Gracias por las condolencias hacia la futura costilla de **The Punisher**. Desde aquí queremos hacer una llamada al mundo, para salvar a esa inocente doncella de las manos de Ratun alias «Wilfredo el Velloso». Crearemos una nueva ONG: «Salvar a FUFA». Pronto os daré los datos de mi cuenta corr... digo del numero de cuenta donde podréis mandar vuestros piosos óbolos. Dios os lo pague. Acepto dólares, VISA, American Express, jamones o todo tipo de valores inmobiliarios...

APOCASLUCES

¡Dios mío! Nadie parece darse cuenta. El apocalipsis, el fin del mundo está aquí... ¿es que no piensan hacer nada? Te escribo con la esperanza de que me ayudes a desenmascarar esta conjura. Un complot demente fruto de las maquinaciones de lunáticos científicos, que han logrado mantener ciega a la opinión pública. Me explicaré: Encontrándome degustando una maravillosa fabada LITORAL, una noticia en el Telediario llamó mi atencion: «la oveja Dolly, el primer mamífero clónico». Tres días más tarde dos científicos americanos lograban clonar 2 simios y declaraban no encontrar ningún obstáculo para desarrollar sus investigaciones sobre humanos. Entonces, empecé a cavilar algunos supuestos:
*1) ¿Qué esperanzas podría albergar la humanidad ante un ejército de clónicos de **Torrebruno**? Todos con su horrible chaleco rojo y su guitarrita, cantando aquél famoso hit titulado «Rocky Chaparro».*
*2) Imaginemos la posible clonación de **Isabel Gemio**, ocupando durante 24 horas al día la programación con cientos de SORPRESA SORPRESA.*
*3) ¿Y qué me dices de otras posibles combinaciones? Media docena de **Condes Lequio**, tres cuarto y mitad de **Anitas Obregón**, varias **Duquesas de Alba**...*
*4) Y trasladando eso a **SUPER JUEGOS**... Cuatro **The Punisher** hablando incesantemente de su **Amiga** y sus infinitas posibilidades al conectarse a una batidora Moulinex en el puerto paralelo. Ocho **The Elf** contando sus batallitas de fin de semana. Cinco **De Lúcar** escudriñando incesantemente los canales de IRC...*
Bueno fiera te dejo, que tendrás mejores cosas que hacer.
Victor Huarte Martín, Navarra

Lamentablemente he tenido que recortar tu misiva, y he de reconocer que me he reído bastante, aunque no tanto como cuando vi a **The Punisher** con dos botones de la camisa desabrochados (el Mato Grosso, oye). Míralo de otra forma, aunque el comienzo de la clonación sea una oveja, esto abre las posibilidades de que muchos casos perdidos de la redacción puedan encontrar novia. Imaginate clonar a la reina del corazón de **The Punisher**, y de esa manera poder emparejar a sus clones con los solteros de la redacción y hacer una boda con curas clónicos. De momento con Dolly, el espectro sexual de algunos no ha variado, ya que las ovejas son ya habituales, y aunque sea otra, al ser repe, no mejora mucho sus estadísticas.
1) Rocky Carambola es como **Doc**, la larva diurética de la redacción. Mismo tamaño, misma personalidad, misma elegancia en el vestir.
2) ¿Y qué piensas de la clonación de **José Manuel Parada** y el abuelo del programa ese de Cine de Barrio? ¿Crees que lo aceptarían en el tratado de no proliferación de armas nucleares?
3) Bueno, el **Conde Lequio** parece que está clonado por la de mujeres que gozan simultáneamente de sus favores. Personalmente prefiero clones de **Ana Obregón** que de **Rossy De Palma**. La **Duquesa de Alba** clonada sería ciertamente tóxica.
4) Si un **The Punisher** es capaz de atormentarnos día tras día, imagínate cuatro... Te prometo que pido un cambio de destino a un lugar más silencioso, como la frontera libanesa o Cabo Cañaveral.
Si un **The Elf** acapara casi todos los juegos que llegan a la redacción, con siete más sólo nos podríamos llevar a casa los manuales de instrucciones. Si se clona a **De Lúcar**, quizá entre los sueldos de todos se podría finalmente acabar las obras de su picadero.





Por fin hemos encontrado una buena tanda de trucos y secretos para juegos de Saturn, que últimamente por desgracia no eran muy habituales. Además Nintendo 64 ya se encuentra en las tiendas de nuestro país, los 32 bits de Sony continúan su marcha triunfante y, para colmo, la Semana Santa se presenta como una oportunidad inmejorable para disfrutar como enanos con nuestra consola preferida y vivir las aventuras que nos niega la realidad. Para que esa aventura sea más sencilla, echa un ojo a estos trucos.

SATURN

VIRTUA COP 2

• • OPCIONES SECRETAS • •

En el controlador 1 conecta la pistola y en el 2 un mando. En la pantalla de presentación pulsa en el mando, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, A, X, B, Y C, Z. Esta combinación te dará acceso a todas las opciones incluyendo el modo cabezones, créditos infinitos y selección de pistola. Con ésta podrás escoger una arma nueva llamada *special* que tiene munición infinita. Si quieres elegir tu personaje, cuando te encuentres en la pantalla de selección, pulsa X para escoger a Rage, Y para Smarty y Z para Janet.

• • CABEZONES • •

SOVIET STRIKE

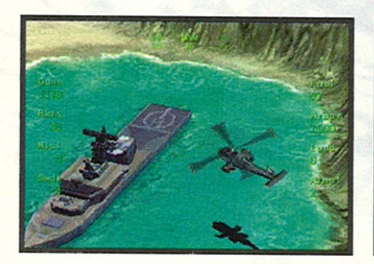
SATURN

• • PASSWORDS • •





Estos *passwords* te permitirán visitar todos y cada uno de los cinco niveles que conforman SOVIET STRIKE. El resto depende de vuestra habilidad, que os aseguro es necesaria.





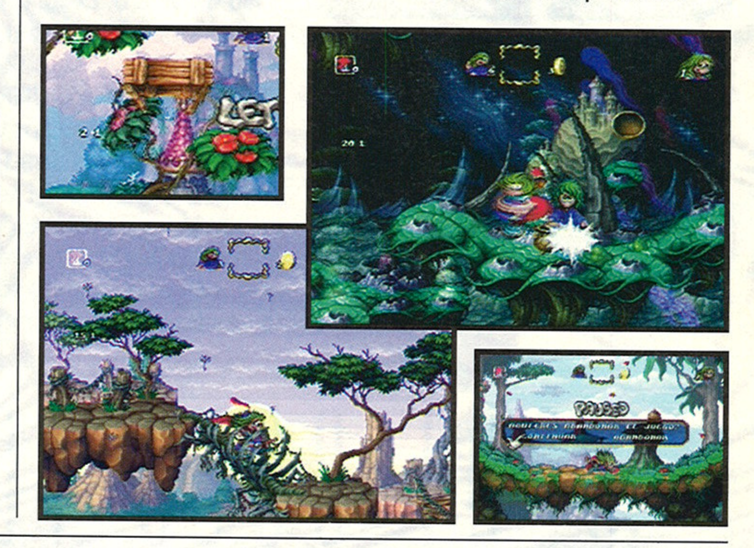
BLACK SEA:	KRAZHA
CASPIAN:	VERBLUD
DRACULA:	YADRO
KREMLIN:	PERIWOROT

LOMAX

PLAYSTATION

• • PASAR DE NIVEL • •

En cualquier momento del juego, pulsa ABAJO+START para pausar. Entonces, manteniendo apretado ARRIBA, pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO. Un número pequeño indicando la selección de nivel aparecerá en la parte derecha de la pantalla. Podrás cambiarlo con L1 + SELECT. Después de haber introducido este código, puedes volar a cualquier sitio con L1 + CUADRADO. Creo que con esto muchos problemas vuestros habrán desaparecido.



BLACK DAWN

PLAYSTATION

• • CODIGOS • •



Para que los siguientes códigos funcionen tendrás que pausar el juego y, una vez hecho esto, ejecutar SELECT, L2, SELECT, R2 antes de introducir las siguientes combinaciones que ves a la derecha.

FUEL, MUNICION AL MAXIMO:	TRIAN, TRIAN, TRIAN, CIR.
ROTACION DE ARMAS:	SELECT, SELECT, SELECT.
INTERRUPTOR DE PANTALLA:	ABAJO, R1, R2.
ARMAS AL MAXIMO:	L1, L2, R1, R2.
CONVOCAR WINGMAN:	CUA, CUA, CUA, CIRCULO.
TERMINAR LA MISION:	TRIAN, TRIAN, TRIAN, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
MEJORAR EL ARMA:	L1, L1, R1, R1.

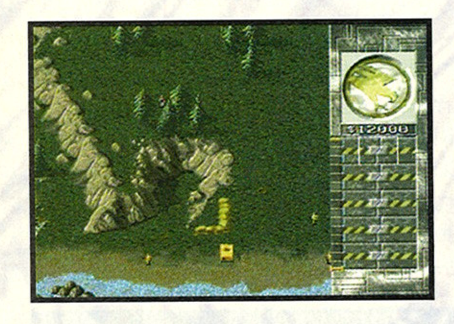




COMMAND AND CONQUER

SATURN

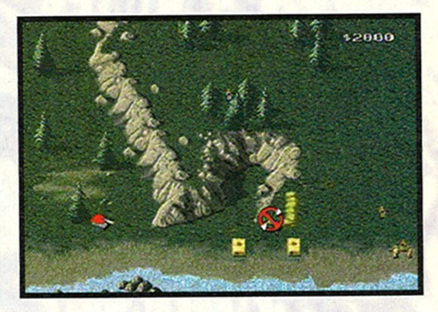
• • TODO EL MAPA Y DINERO • •





Para conseguir que las zonas oscuras desaparezcan revelando todo el mapa, pulsa durante el juego ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, A, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, A. Si quieres obtener la jugosa cantidad de 5.000 $, ejecuta esta secuencia DERECHA, IZQUIERDA, A, B, C, Z, Y, X, DERECHA, IZQUIERDA. Cada vez que lo hagas serás recompensado con dicha cantidad de dinero. Existe la posibilidad de ejecutar ataques que aún no estén a tu disposición con A, B, C, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y después cualquiera de estos botones. A, ataque nuclear; B, cañón de iones; C, ataque aéreo. En cualquier momento del juego, selecciona una de tus unidades de ataque (infantería o vehículo) y mantén pulsado L. Mientras mantienes apretado L, coloca el puntero sobre cualquier elemento y pulsa Y para lanzar el ataque.



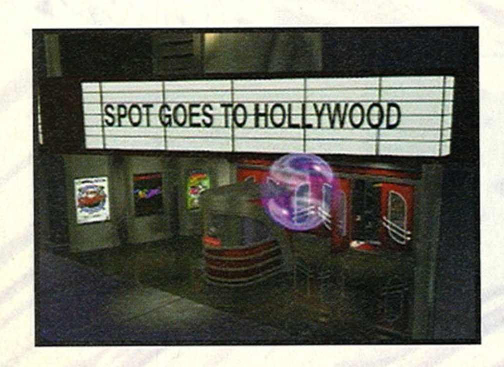


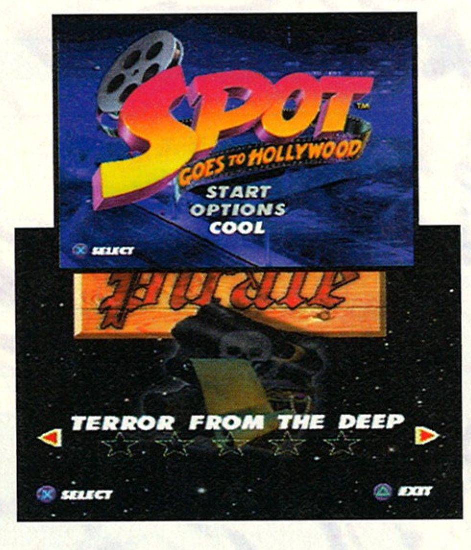
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

PLAYSTATION

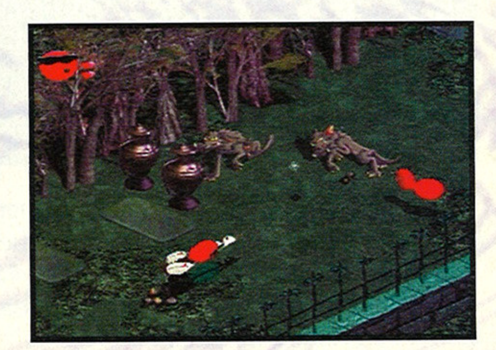
• • VIDAS, SELECCION NIVEL Y ACCESO A LAS INTRO EN FMV • •

Antes de ejecutar estos trucos tienes que activar el código de selección de nivel. Para hacerlo pulsa en la pantalla de presentación, TRIANGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, TRIANGULO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO. Este código te permitirá acceder a cualquier fase. Acude a la opción para comenzar una partida y elige continuar, acepta el *password* que hay por defecto y en la pantalla que precede a cada fase podrás elegir el nivel. Si quieres obtener 50 vidas, pausa el juego y pulsa 50 veces el CUADRADO. También puedes ver todas las *intros* en *FMV*. Tras introducir la combinación para elegir nivel mantén pulsado CUADRADO y, para acabar, aprieta START.





Introduce el código en la pantalla de presentación y comienza una partida con Continue Game. Con IZQUIERDA y DERECHA podrás elegir fase.



NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

Resultados de concurso

GANADORES CONCURSO DISRUPTOR

Los 20 afortunados con un juego DISRUPTOR han sido:

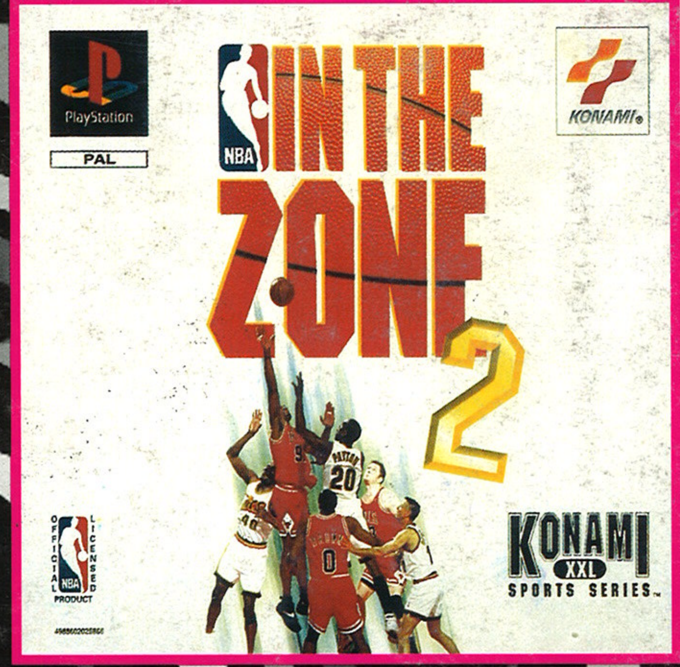
Manuel A. Colorado Gajardo (BADAJOZ)
Víctor Huarte Martín (NAVARRA)
Josué Escanilla Beato (SALAMANCA)
Oscar Maza Urresti (GUIPUZCOA)
Eduardo Higueras Ledesma (BURGOS)
Juan M. Rodríguez Cuadrado (MURCIA)
Juan F. Anguita Robles (BARCELONA)
Ramsés Rodríguez Rey (PONTEVEDRA)
Jesús Jiménez de Blas (AVILA)
Rubén Rabal Pérez (ALICANTE)
Andrés Diéguez Fernández (ALAVA)
Miguel Angel García Pérez (MADRID)
Jose L. Cebadero Martín (VALENCIA)
José Luis López Barea (SEVILLA)
Felipe Prieto Millán (SALAMANCA)
Ricardo García Buendía (CUENCA)
Manuel Ruano López (CORDOBA)
César Hermosín Carrión (SEVILLA)
Agustín Soto Díaz (GRANADA)
Antonio D. Gallego Jiménez (MURCIA)

Los ganadores de una taza y una demo de DISRUPTOR son:

Fernando García Jiménez (CADIZ)
Julián Nieto Andrés (SALAMANCA)
Antonio Moralo Viñarás (MADRID)
Ricardo Flores López (ALBACETE)
Carlos Lozano Espacio (CACERES)
Pedro Salas Cameo (ZARAGOZA)
Iván Castañón García (ASTURIAS)



PLAYSTATION ABRE SUS PUERTAS AL SIMULADOR FUTBOLISTICO MAS LAUREADO EN 16 BITS.



VIVE LA EMOCION DEL BALONCESTO MAS ESPECTACULAR SIN MOVERTE DE CASA.

¡YA A LA VENTA!



EL RPG MAS ESPERADO DEL MOMENTO QUE TANTO EXITO COSECHO EN EL MERCADO NIPON.



ACCION Y RITMO TREPIDANTE. INCLUYE GAFAS EN TRES DIMENSIONES.



C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35